

GUÍAS, TRUCOS Y SOLUCIONES PLAYSTATION™

PLANET STATION

100% PLAYSTATION 0% OFICIAL

Nº22 495 PTAS. 2,98 EUROS

VAGRANT STORY

¿EL MEJOR JUEGO DE PSX?

¡¡REGALOS!!

15 SILENT BOMBER
15 CONJUNTOS BEATMANIA
Y 5 XPLOER

AL ROJO VIVO

SILENT BOMBER

CONOCE LAS VIRTUDES
DEL ARCADE DEFINITIVO

SYPHON FILTER 2

21 PÁGINAS DE GUÍAS Y TRUCOS

FIFA 2001

EL FÚTBOL ARRASA EN PLAY 2

PARASITE EVE 2

AYA BREA HABLA CASTELLANO



editorial aurum

PREVIEWS DIGIMON WORLD > THE WORLD IS NOT ENOUGH > KHAMRAI > MONSTER RANCHER 2 > GRIND
SESSION > POOL ACADEMY ANÁLISIS A SANGRE FRÍA > BEATMANIA > LEGEND OF LEGAIA... Y 5 MÁS
GUÍAS DUNE > LA JUNGLA DE CRISTAL 2: VIVA LAS VEGAS

Velocidad Límite

FANATEC SPEEDSTER

- Eje y carcasa metálicos
- Palanca de cambios de aluminio
- Volante recubierto de caucho
- Mayor resistencia al giro que da un mayor realismo
- Pedales antideslizantes
- Modos digital y analógico
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección
- Fácil montaje con ventosas y/o abrazaderas
- Efecto de vibración para hacerte sentir la acción

P.V.P. 12.995 PTAS



ARDISTEL S.L.

<http://www.ardistel.com>

e-mail: info@ardistel.com

Tfno consulta 906 30 15 02

Coste máximo de la llamada 48 ptas. min.



Revista mensual de
PlayStation publicada por
EDITORIAL AURUM, S.L.
Joventut, 19 08830
Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail:
planet@intercom.es
ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua
castellana de PowerStation,
propiedad de Paragon Publishing Ltd.
© Edición castellana
Editorial Aurum, S.L.

Editora: Katharina Stock
Administración: Montse Prieto
Producción: Hans L. Kötz
Dirección de arte: Ibon Zugasti

Director: Víctor Carrera
Jefe de Redacción: Oliver Méndez
Redactor: Francisco J. Silva
Diseño Gráfico: Álex Ortega

Colaboradores: Manel Calpe,
Eduardo Rodríguez (redacción),
Álex Novials, Isabel Núñez
(maquetación)
Traductores: Carles Sierra,
Roberto Alberdi
Fotógrafo y corresponsal en Madrid:
Juan Espantaleón

Publicidad: Elena Roca
Barcelona:
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es
Madrid:
Waterbuk, S.L.
C/Marqués de Urquijo, 26
28008 Madrid

DISTRIBUCIÓN:
Comercial Atheneum, S.A.
Tel: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA:
Fepsa 93 238 04 37

IMPRESIÓN:
Rotographik - Giesa,
Santa Perpètua de la
Mogoda (Barcelona)
Tel: 93 415 07 99
Depósito legal:
D.L.B. 30072-98

PlayStation es una marca
registrada propiedad de Sony
Computer Entertainment

Los artículos son propiedad
de Editorial Aurum, S.L.
Se prohíbe su reproducción
total o parcial sin el permiso
previo de la Editorial.

SOLICITADO EL CONTROL DE LA OJD.

¿TIENES MENOS HABILIDAD QUE LA VENUS DE MILO
HACIENDO LOS CIENTOS METROS BRAZA? PUES QUE NO
TE DÉ CORTE Y PÍDENOS TRUCOS! TOTAL EL NO YA LO TIENES...

¡ESCRÍBENOS!



planet@intercom.es

O MÁNDANOS UNA CARTA A

EDITORIAL AURUM C/ JOVENTUD, 19 08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
ESPECIFICANDO EN EL SOBRE: "TRUCOS SOLICITADOS"

CUENTA ATRÁS 39

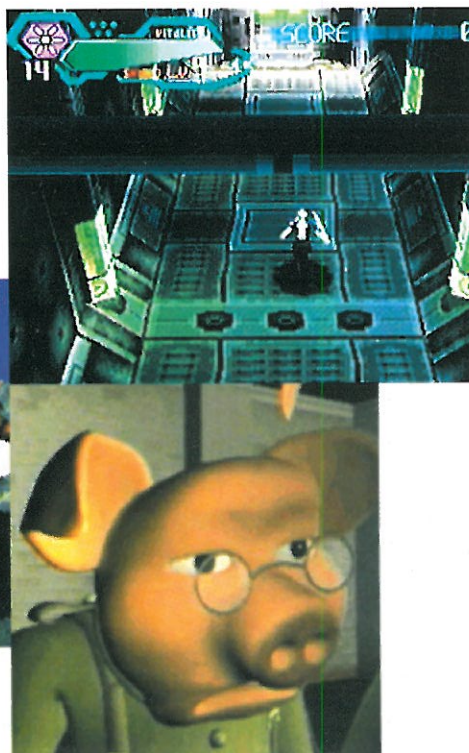
DE LA MANO DE HIDETOSHI NAKATA LOS NIPONES YA HAN PODIDO 'KATAR' LAS EXCELENCIAS DEL NUEVO FIFA PARA PLAYSTATION 2.

- 21 Lista de lanzamientos
- 22 FIFA Soccer World Championship
- 26 Parasite Eve 2
- 28 Monster Rancher 2
- 29 Grind Session
- 30 Khamrai
- 30 The World is not Enough
- 31 Digimon World
- 31 Pool Academy



EN ÓRBITA 63

LEÁ MONDE ABRE SUS PUERTAS A LOS AVENTUREROS DE PLAYSTATION QUE DESEEN ADENTRARSE EN UNA ODISEA MEMORABLE: VAGRANT STORY.



- 34 Silent Bomber
- 40 Vagrant Story
- 46 A Sangre Fría
- 50 Galerians
- 54 Legend of Legaia
- 58 Front Mission 3
- 60 Dracula Resurrección
- 62 Railroad Tycoon II
- 63 Marranos en Guerra
- 64 Beatmania

SUMARIO

LIBRO DE RUTA 66

DOS DUROS DE PELAR SE DAN CITA ESTE MES EN ESTA SECCIÓN: GABRIEL LOGAN Y JOHN MCLANE, EN DURA COMPETENCIA POR EL TÍTULO DE 'CARACARTÓN DEL AÑO'.

- 66 Syphon Filter 2
- 88 Dune
- 98 La Jungla de Cristal 2



CONCURSOS



- 38 Concurso Silent Bomber
- 65 Concurso Beatmania

SECCIONES

6 NOTICIAS

- 10 Otros planetas
- 10 Satélite USA
- 11 Satélite Japo

12 FUERA DE ÓRBITA

14 AL HABLA

- 14 Cartas de los lectores
- 18 Trucos Solicitados
- 20 Trucos Última Hora

CONCURSOS

- 8 Los 10 mejores juegos
- 11 Ganadores de los concursos del número 19

110 CONSTELACIÓN PSX

113 INSTRUMENTAL

- 113 Controlador Beatmania
- 113 PSX AMP MP3 Card
- 113 Chorizo Peleón

- 113 Gayumbos Victory Boxing

EXTRAS

- 32 Números atrasados
- 87 Suscripción
- 108 Xplorer a bordo
- 114 Telescopio



Noticias

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades

RAZIEL VUELVE EN PS2... Y KAIN TAMBIÉN

Después de ver el patético final del magistral *Legacy of Kain: Soul Reaver* era casi obligatoria una continuación de las aventuras del vampiro errante Raziel. Pero aunque en un principio se esperaba que esta segunda parte viera la luz en PSX, al final Crystal Dynamics ha decidido trasladar el juego a PS2 para disponer de todo el potencial de los 128 bits de Sony. *Legacy of Kain: Soul Reaver 2* tiene prevista su aparición allá por marzo del 2001 en versión Play 2 (la versión Dreamcast, de la que os ofrecemos una captura, saldrá antes de fin de año) y nos permitirá conocer el pasado del reino de Nosgoth, sus antiguas razas y clanes y la causa de la desaparición de los vampiros mientras que en la piel de Raziel perseguimos al malvado Kain para arreglar unos asuntos

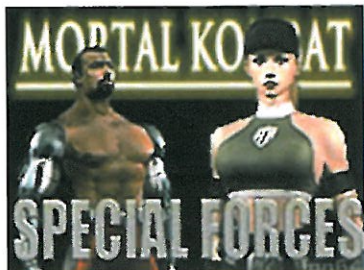
pendientes. Al parecer el juego será todo un prodigio técnico, con excelentes secuencias en tiempo real, espectaculares efectos de *morphing*, ropa y luz (con importancia decisiva en los puzzles a resolver) y nuevos enemigos como demonios de dimensiones paralelas y guerreros cazavampiros. Pero la saga no acabará aquí, pues Eidos también ha confirmado la publicación a inicios del 2002 de *Legacy of Kain: Blood Omen*, un juego situado entre la primera parte de la saga (*Blood Omen: Legacy of Kain*) y *Soul Reaver*

en el que controlaremos al mismísimo Kain durante su ascensión al poder de Nosgoth. Como el juego estará situado en un mundo de humanos, además de la acción y la aventura deberemos utilizar el sigilo para evitar acabar con una estaca clavada en el corazón.



VIRGIN DISTRIBUYE A MIDWAY

Tras la finalización del acuerdo entre Infogrames y la compañía norteamericana Midway (responsable del excelente *Ready 2 Rumble* y su esperada segunda parte) para la distribución de sus juegos en España, Virgin ha decidido tomar el relevo del gigante francés y pasará a publicar en nuestro país las creaciones de los padres de *Mortal Kombat*. Aunque parece difícil que títulos que acumulan un cierto retraso como *Hydro Thunder*, *World Trophy 4x4* o *NBA Showtime* acaben siendo comercializados por aquí, las nuevas producciones de Midway sí que verán la luz en la piel de toro. Los dos primeros títulos de la unión Midway-Virgin que van a ser distribuidos son *Gauntlet Legends* (la adaptación de la *coin-op* que recrea en un entorno tridimensional el legendario juego de Atari) y *Mortal Kombat Special Forces*,



una mezcla de aventura en 3D y beat'em-up barriobajero protagonizado por el mortalkombero Jax. El mes que viene os ofreceremos más información de ambos juegos.

EIDOS, EN VENTA

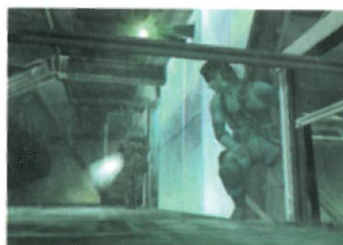
No marchan muy bien las cosas en casa de los padres de Lara Croft. Debido a la poco deslumbrante marcha comercial de *Tomb Raider IV* y los malos resultados de ventas de juegos de PSX como *Urban Chaos* o *Fighting Force 2*, y de PC como *Daikatana* o *Abomination*, la compañía británica ha dejado entrever que estaría dispuesta a ser comprada por alguna empresa con solidez financiera. Y ya existen candidatos: la multinacional francesa Havas Interactive (propietaria de compañías desarrolladoras de PC como Blizzard o Sierra), el señor Gates y su Microsoft (que acaba de hacerse con Bungie Software, desarrolladores de *Oni*) e Infogrames, que recientemente ha adquirido GT Interactive. Parece ser que es la compañía del armadillo multicolor la que está mejor situada, aunque su presidente, Bruno Bonell, ha desmentido posibles contactos. En todo caso, quien se acabe llevando al agua tendrá a su disposición un atractivo listado de proyectos para PS2: la tercera parte de *Fear Effect*, la aventura en 3D *Project Eden*, la adaptación de *Commandos 2* de PC, las dos nuevas entregas de la saga *Soul Reaver* y el ambicioso *TimeSplitters*, un shoot'em-up en primera persona desarrollado por parte de los creadores del genial *Goldeneye* del que os ofrecemos unas imágenes.



FFIX YA ESTÁ EN LA CALLE (JAPONESA)

Cuando leáis estas líneas los japoneses ya estarán disfrutando de la última maravilla de Square: *Final Fantasy IX*, que el pasado 7 de julio se puso a la venta en medio de una impresionante expectación. Después de diferentes spots televisivos y promociones varias los nipones han puesto sus manos sobre un juego del que os podemos asegurar, por ahora, varias cosas. Primero, que va a arrasar en Japón: la prestigiosa revista *Famitsu Weekly* lo ha puntuado con un 38 sobre 40, antes de ponerse a la venta ya había un millón de unidades reservadas y Square tiene previsto vender, sólo para los nipones, tres millones y medio de ejemplares. Segundo, que este juego presentará importantes innovaciones en el desarrollo respecto a los dos anteriores capítulos de PSX. Las más destacadas son el sistema Active Time Event, que permite jugar diferentes eventos según el personaje que seleccionemos, y el hecho de que cada prota-

gonista tenga su propia lista de habilidades según los objetos y armaduras que use. Tercero: técnicamente va a ser una auténtica pasada pues los personajes cuentan con una cantidad de polígonos increíble, los escenarios unen belleza, imaginación y atención al detalle y las secuencias de vídeo cortan la respiración. Cuarto: como en *FFVII* y *FFVIII*, Square no se ha gastado muchos cuartos en el diseño de la portada del juego. Un logo, un fondo blanco y adiós muy buenas. Y quinto (y menos agradable): el tema principal *Melodies of Life*, interpretado por Emiko Shiraori, es empalagoso y hortera a más no poder. Si *Eyes on Me* os parecía cursi y melifluido, esperad a escuchar una composición en la que Nobuo Uematsu parece haber gastado todas las existencias de azúcar del Lejano Oriente para postularse como próximo ganador de Eurovisión. Cuando echemos la zarpa al juego os desvelaremos más detalles.



¡MGS 2, YA EN DVD!

Además de por los estragos que nuestro estimado Holybear causó en los abastecimientos de canapés y ponche de los numerosos cocktails en los que consiguió colarse, el E3 de este año pasará a la eternidad por el acongojante video de presentación del que se prevé como el juego más fascinante de la historia: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Pues para que los privilegiados japoneses puedan disfrutar en su casa de esta pequeña obra maestra de 8 minutos de duración, Konami ha decidido poner a la venta (sólo en Japón y para consumidores japoneses) una edición limitada en DVD del famoso video.

Conjuntamente con las primeras imágenes de la nueva aventura de Snake en PS2, el DVD incluye un documental sobre los preparativos de la *première* mundial en la feria americana (con declaraciones e impresiones del propio Hideo Kojima), una serie de fantásticas ilustraciones del juego de Yoji Shinkawa (diseñador de personajes de MGS y MGS 2), datos e informaciones sobre el argumento y los protagonistas y un video de presentación del otro juegazo que la pareja Kojima-Shinkawa tiene entre manos: *Z.O.E.* Todo ello juntito a un precio al cambio de 2.500 pesetas. ¡Quién fuera nipón!

BREVES

NUEVA SERIE VALOR DE SONY

Sony ha decidido volver a hacer un gran favor a nuestros bolsillos. A la exitosa gama Platinum y la reciente y muy bien acogida campaña de reducción de precios hay que sumar ahora una nueva serie de juegos "de

barato" que la compañía madre de la gris se ha sacado de la manga. ¡Y qué barato! Por sólo 2.490 pesetas atractivos títulos como *Porsche Challenge*, *Anna Kournikova Smash Court Tennis*, *Speed Freaks* o *El Quinto Elemento* (bueno este último no tanto) pueden pasar a formar parte de nuestra colección. Además cada mes se irán añadiendo a esta gama uno o dos títulos tanto de la propia Sony como de diferentes *third parties*.

BALDUR'S GATE PARA PSX, CANCELADO

Mala noticia para los aficionados al rol. El maravilloso juego de PC *Baldur's Gate* (cuya segunda parte para ordenador está a punto de publicarse) no va a ser finalmente trasladado a PlayStation. Aunque su salida al mercado estaba prevista para este verano, finalmente BioWare (los desarrolladores del juego) han decidido abortar el proyecto al considerar que las capacidades

técnicas de la gris de Sony no eran suficientes para reproducir con la suficiente jugabilidad la impresionante complejidad, variedad de características y personajes y enorme extensión del juego. Así que los playstationeros nos quedaremos definitivamente sin poder abrir la puerta de Baldur para adentrarnos en los misterios de los "Reinos Olvidados"... a no ser que la PS2 diga lo contrario.



RÁNKINGS

**LOS DIEZ
MEJORES
JUEGOS DE LA
HISTORIA PSX**
(según los lectores de PlanetStation)

- 1> Metal Gear Solid
- 2> Gran Turismo 2
- 3> Gran Turismo
- 4> Final Fantasy VIII
- 5> Driver
- 6> Tekken 3
- 7> Resident Evil 3: Nemesis
- 8> Syphon Filter 2
- 9> ISS Pro Evolution
- 10> Resident Evil 2

¡VOTA!

Envíanos tu ranking a:

PLANETSTATION - Editorial Aurum
Concurso "Los 10 mejores juegos"
C/Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
E-mail: planet@intercom.es
Fax nº: 93 652 45 25

13 GANADORES CADA MES!
**LOS DIEZ
JUEGOS
MÁS VENDIDOS**

En CentroMail Tel. 902 17 19 19

PSX

- 1> Colin McRae 2.0
- 2> Medieval 2
- 3> Syphon Filter 2
- 4> SW: Jedi Power Battles
- 5> Crash Bandicoot 3 (Plat.)
- 6> Tekken 3 (Plat.)
- 7> Legend of Legaia
- 8> Manager de Liga
- 9> Gran Turismo 2
- 10> Bichos (Plat.)

N64

- 1> Pokémon Stadium
- 2> Donkey Kong 64
- 3> ISS 64
- 4> Super Smash Bros.
- 5> Ridge Racer 64
- 6> Turok: Rage Wars
- 7> Jet Force Gemini
- 8> Tarzan
- 9> Rayman 2
- 10> Army Men: Sarge's Heroes

DREAMCAST

- 1> Resident Evil Code: Veronica
- 2> V-Rally 2
- 3> Zombie Revenge
- 4> Ecco the Dolphin
- 5> WW Soccer 2000 Euro Ed.
- 6> Crazy Taxi
- 7> NBA 2K
- 8> Soul Calibur
- 9> MDK 2
- 10> Rayman 2

Y AL TERCER AÑO EL ALIEN RESUCITÓ

Dentro de la lista de juegos eternamente retrasados y con un periodo de desarrollo más extenso hay que hacer un hueco importante a *Alien Resurrection*. Tres añitos llevan los señores de Argonaut dándole vueltas a la adaptación a videojuego de la cuarta entrega de la saga cinematográfica de bichos intergalácticos con ácido en las venas. Pero (y esta vez va en serio) el esperar se va a acabar, pues antes del fin del verano se publicará en EE.UU. este shoot'em-up en primera persona ambientado en escenarios claustrofóbicos. Al parecer el desarrollo del juego se basará más en la creación de atmósferas opresivas que en el simple "aniquila y vuelve a aniquilar" y nos permitirá escoger entre cuatro personajes protagonistas, cada uno con sus propias habilidades y características. Con 10 fases repletas de puzzles que superar y unos aliens que parecen sacados de la película, esperemos que para los aficionados a las aventuras de la teniente Ripley la larga expectación merezca la pena.



PlayOnline.com | HOME | NEWS | PLAY ONLINE | FINAL FANTASY | COMPANY



PlayOnline.com | HOME | NEWS | PLAY ONLINE | FINAL FANTASY | COMPANY



PLAYONLINE COMIENZA SU ANDADURA

Uno de los proyectos más serios de Square en vista a las futuras capacidades on-line de la PlayStation 2 es PlayOnline.com, un portal de Internet que comenzó a funcionar el pasado 6 de junio. Este portal, además de permitir descargar datos de la red aplicables a juegos de la compañía nipona (como será el caso de FFX), también facilitará el juego en red de miles de participantes (el futuro FFXI es el mejor ejemplo). Asimismo, mediante PlayOnline.com se podrán leer mangas virtuales, descargar archivos MP3, acceder a resultados deportivos o mandar mensajes mediante correo electrónico. De momento el portal está muy verde y sólo muestra un tutorial de las múltiples opciones y diversas informaciones e ilustraciones de *Final Fantasy IX*, pero seguro que conforme pase el tiempo los nipones se podrán las pilas y acabarán dándole una apariencia mucho más espectacular.

ACCIÓN DE LA BUENA EN PS2

La famosa pareja John Woo - Chow Yun Fat (director y protagonista de trepidantes películas de acción made in Hong Kong como *A better tomorrow*, *Hard Boiled* o *The Killer*) parece que está dispuesta a dar el salto de las pantallas de cine a los videojuegos. Según la página de noticias de Internet *videogames.com* existe un proyecto de juego para PlayStation 2 con diseño de personajes del señor Yun Fat y dirección de las escenas de acción a cargo de John Woo que intentará trasladar el oscuro mundo de las triadas chinas y las mafias honkonesas a los circuitos de la PS2. Aunque todavía no se sabe quién será la compañía encargada de llevar a cabo el proyecto, está previsto que el título salga al mercado a finales del año 2002.





TRABAJANDO

Mientras toda España se toma unas vacaciones, durante este verano en PlanetStation estamos trabajando a fondo para darte en otoño una nueva revista. Prepárate para una PlanetStation más atractiva, con más información y aún más divertida. Estáte atento porque pronto tu revista favorita sufrirá una espectacular metamorfosis, así que... ¡no le quites el ojo a tu quiosco favorito!

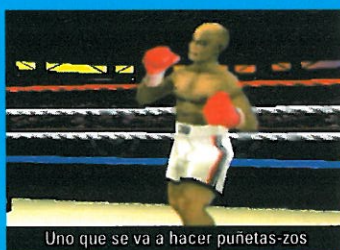
SATÉLITE

USA

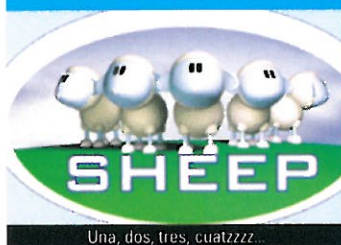


Hay cosas que nunca cambian, como la cuajada Danone, los bochornos de la selección española y las noticias que puntualmente nos ofrece nuestra corresponsal Cat Buccannon.

HBO Boxing de Acclaim permitirá a los fanáticos de los mamporros darse de puñetazos con algunos de los púgiles más famosos de todos los tiempos. Entre otros, tendremos la posibilidad de controlar a George Foreman, Sugar Ray Robinson o Marvin Hagler. El juego incluirá un modo Carrera, que te permitirá configurar a tu luchador a tu gusto. En Estados Unidos lo esperamos para finales de este año.



Uno que se va a hacer puñetas-zos



Una, dos, tres, cuatzzzz...

La compañía Kemco está decidida a que los usuarios de PlayStation 2, al igual que en su día los de Super Nintendo, disfruten con **Top Gear**. **Top Gear Dare Devil** incluirá una gran variedad de ciudades por donde darse un garbeo y echarse unas buenas carreras. Entre otras, tendremos la posibilidad de rodar por Tokyo, San Francisco o Nueva York. Si todo va sobre ruedas, seguramente este título llegará a las tiendas norteamericanas en noviembre.



Siendo tan viejo, más bien es *Top Gear* irónico



Auténticas noches sobre ruedas

Midnight Club Street Racing para PS2 nos permitirá seleccionar entre diecisiete auténticos *muscle cars* de los buenos, y competir en entornos urbanos nocturnos, como la Gran Manzana en Nueva York. Durante las carreras podremos (y deberemos) utilizar toda suerte de atajos y acceder a áreas secretas. A pesar de que no cataremos este juego hasta finales de año, la imagen demuestra que estamos ante un título prometedor.



"Sube; vamos a dar un Re-voltio"

Después de pifiarla por completo con el primero, Acclaim quiere enmendar su error con **Revolt 2**. A pesar de que el juego continúa dale que dale con los cochecitos por control remoto al igual que su antecesor, al menos todo parece más sólido y tiene mejor pinta. Ya comprobaremos si han conseguido su propósito a partir de septiembre, que es el mes elegido por la compañía para honrar a los jugadores con la presencia de este título.

SNK SE RETIRA DE EUROPA Y EE.UU.

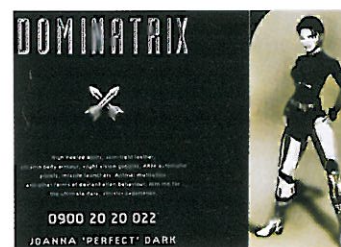
Lamentablemente los usuarios de Neo Geo Pocket Color de fuera de Japón van a pasarlas canutas a partir de ahora para conseguir juegos para su portátil. Ello es debido a que SNK ha decidido parar la distribución tanto de hardware como de software de su portátil de 16 bits en Europa y en EE.UU. para centrarse únicamente en el mercado japonés. La compañía creadora de **The King of Fighters**, que recientemente ha sido adquirida por la gigantesca empresa nipona de juego y apuestas Aruze, también va a cancelar la red de distribución de sus productos de PlayStation y Dreamcast fuera del país del Sol Naciente, aunque es posible que conceda licencias de distribución mundial de sus futuros pro-



yectos. Para redondear el asunto, algunos equipos de desarrollo de beat'em-ups en 2D tienen pensado abandonar la compañía para pasar a formar parte de Capcom. ¿SNK, *quo vadis?*

JOANNA "DOMINATRIX" DARK AL HABLA

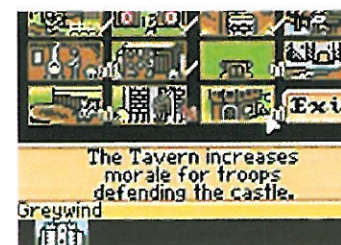
Las cosas están cambiando en Nintendo, ahora que su N64 está ya en sus últimos días. El infantilismo y la mojigatería de sus juegos está dando paso a estéticas y temáticas más "adultas" gracias a los últimos juegos de los genios de Rare. Un buen ejemplo de ello es el inminente **Perfect Dark** (alias *Goldeneye II*), un magistral shoot'em-up en primera persona bastante complejo y cafre protagonizado por Joanna Dark, una mujer de armas tomar. Y a la rama inglesa de Nintendo no se le ha ocurrido otra cosa que promocionar este juego mostrando a la



rotunda señorita Joanna en una especie de tarjeta de presentación de una "dominatrix" sadomasoquista (con teléfono de contacto incluido). Como reclamo comercial, Ms. Dark promete a sus clientes servicios de "mutilación animal y otras formas de perversión alienígenas". ¡Glups!

HÉROES DE BOLSILLO

Aunque en el universo PlayStation la compañía americana 3DO sea principalmente conocida por haber perpetrado una de las sagas más lamentables que uno pueda encontrar en 32 bits (nos referimos a los **Army Men**), los usuarios de PC no tienen la misma imagen de ella. Y es que la serie **Heroes of Might and Magic** (cuya tercera parte ha supuesto un éxito de ventas impresionante) sabe combinar perfectamente el rol y la estrategia en ambientes medievales y fantásticos. Pues para poder dedicarse uno en el metro, el autobús o en cualquier parte a construir ciudades, formar ejércitos, llevar a nuestros héroes de un lado a otro, conquistar territorios enemigos y encontrar valiosos tesoros veremos en Game Boy Color una versión del juego. Es difícil imaginar cómo



será trasladado el espectacular entorno gráfico del título de PC a las 2D de la GBC, pero si el invento sale bien el título tiene todos los números de ser un bombazo.

NUEVA PIKACHU 64

En vistas a la salida al mercado nipón de la rediseñada PS One (de la que os informamos en nuestro pasado número) Nintendo ha decidido mover ficha. Después de inundar los hogares de todo el mundo de pokémons de todos los colores y sabores, ¿por qué no mezclar los conceptos Pikachu & Nintendo 64 y dar a luz la (posiblemente) consola más horterata de la historia de los videojuegos? El resultado es la Pikachu 64, una edición limitada de la plataforma de 64 bits de Nintendo con dos colores seleccionables (azul o naranja) y una serie de detalles estéticos que son todo un homenaje al cyber-kitsch versión nipona. El sonriente Pikachu acoplado a la N64 ilumina sus mofletes sonrojados cuando encendemos la consola y su pie izquierdo sirve como botón de reset. Además, en lugar del aséptico botón de encendido en la Pikachu



64 nos encontramos con una pokéball y en el mando de control un logo de Pikachu rodeado de rayos eléctricos nos recuerda quién es el pokémon preferido de media Humanidad. El 21 de julio está previsto que la nueva consola se ponga a la venta en Japón a unas 25.000 pesetas al cambio, y si las ventas marchan bien no sería extraño que algún día la encontremos en nuestro país.

LA GAME BOY CUMPLE 100 MILLONES

Desde que en 1988 Nintendo puso a la venta en Japón la consola portátil monocroma de 8 bits Game Boy, durante cada hora transcurrida se han vendido aproximadamente 1.000 unidades. Suena muy fuerte, pero es cierto, y al día de hoy más de 100 millones de las diferentes versiones de la consola (Game Boy, Game Boy Pocket a partir de 1996 y Game Boy Color desde 1998) hacen que Nintendo domine prácticamente en régimen de monopolio el mercado de las portátiles (controla un 95% de las ventas, concretamente). Atrás han quedado los cadáveres de las viejas TurboExpress de NEC, Game Gear de Sega o Lynx de Atari y no parece que las actuales Game.com de Hasbro, WonderSwan de Bandai o Neo Geo Pocket Color de SNK vayan a dar un vuelco a la situación.



En el ingente catálogo de cerca de 1.000 títulos de los tres modelos de Game Boy hay dos sagas que han marcado época: Mario y compañía con 36 millones de copias y los omnipresentes Pokémons con la friolera de 48 millones de unidades vendidas. Pero esto no es todo, porque pronto se avecina la llegada de la revolucionaria Game Boy Advance, la primera portátil de 32 bits. Viendo lo increíblemente rentable que ha sido la consola más vendida de la historia para Nintendo, hay Game Boy para rato.

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N° 20 DE PLANETSTATION

CONCURSO LOS 10 MEJORES JUEGOS N22
MANDO, GORRA Y CAMISETA PLANETSTATION PARA:
ANTONIO FCO. MARTÍN MARTÍN (ALMERÍA), JESÚS CACHO PÉREZ (ALICANTE), RAMÓN MARTÍNEZ LOZANO (ALMERÍA).

CONCURSO FANATEC SPEEDSTER
LA RESPUESTA CORRECTA A NUESTRA CAPCIOSA PREGUNTA DEL MES PASADO ERA "UNAS VENTOSAS Y/O ABRAZADERAS". LOS GANADORES DE LOS CINCO VOLANTES SON: OSCAR ESCUDERO POLO (LA LAGUNA, TENERIFE), LUIS AGUADO SALMERÓN (LEÓN),

NOELIA VELASCO MARTÍN (TURÉGANO, SEGOVIA), DANIEL ARRANZ OLMEDILLAS (FUENGIROLA, MÁLAGA), DIEGO CABRERA PRIETO (HUELVA).

CONCURSO XPLORER 20
LOS CINCO XPLORER SE LOS LLEVAN: ELVIS ANDRÉS ACOSTA D. (MADRID), CARLOS VEGAS (FIGUERES, GIRONA), DANIEL SALDAÑA PARIENTE (PALENCIA), ABEL JASSÉ ANDREU (BARCELONA), JUAN ANTONIO MARISCAL SIERRA (SANT ANDREU DE LA BARCA, BARCELONA).

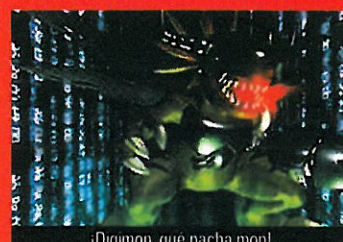
SATÉLITE

JAPÓN

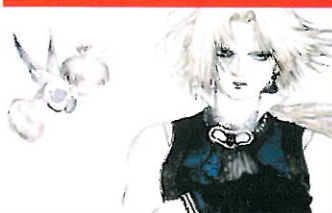


Nuestro corresponsal Manjimaru-San nos anuncia que el mes de agosto está marcado por el lanzamiento al mercado nipón de *Dragon Quest VII*, una de las sagas de RPGs más importantes y competidor directo de *FFIX*.

Siguiendo la moda de Pokémon, Bandai se decide a lanzar al mercado nipón *Digimon World Adventure 2*, continuación del famoso *Battle-card RPG* que en su día apareció para WonderSwan y Playstation. La principal diferencia que tendrá respecto a su sucesor será la de poder criar, entrenar e intercambiar nuestros *Digimons* en la PocketStation. Algo totalmente nuevo que incrementará infinitamente la diversión de dicho título.



¡Digimon, qué pacha mon!



No me toquéis las melodías

El 30 de agosto se pondrá a la venta la Original Sound Track de *Final Fantasy IX* en las estanterías de los grandes almacenes nipones. El pack de lujo contendrá 110 canciones de la saga *FF*, incluyendo dos versiones diferentes de la famosísima sintonía de *FFIX*, *Melodies of Life*. Además de los cuatro CDs el pack incluirá un libro de ilustraciones del mismísimo Amano, al módico precio de 3.689 yenes (unas 6.200 pesetas).

Konami ha anunciado que el próximo 1 de octubre abrirá una subsidiaria en Shanghai, China, bajo el nombre de Konami Shanghai S.A. Por el momento este grupo lo formarán sólo 80 personas, pero a partir del año que viene se espera incrementar la plantilla hasta los 200 empleados. Según Konami Osaka este nuevo grupo está desarrollando un gran título que posiblemente se presente en el siguiente Tokyo Game Show en Otorio.



KONAMI

Konami tiene el verdadero humor amarillo.

Los programadores japoneses están de enhorabuena: Sony Computer Entertainment of Japan confirmó que en breve (hacia otoño) servirá a las casas que desarrollan software un kit de programación que simplifica bastante el proceso de diseñar las rutinas de bibliotecas gráficas. Así, se podrá mejorar el apartado gráfico y ganar velocidad en el momento de producir títulos, ya que simplifica de una manera enorme los lenguajes de programación.



¡Dios mío, no siento los gráficos!

TV-DJ se puede convertir en la próxima sensación de los usuarios japoneses de Playstation 2. Podremos crear y "pinchar" nuestras propias melodías y agregar secuencias de animación mientras suenan las canciones que inventemos. Estas escenas serán totalmente interactivas con las composiciones musicales: si no suenan como es debido el león protagonista, no podrá acceder a la siguiente misión de la fase cinematográfica.



¡Pincha Martín!



FUERA DE ÓRBITA

Llega el verano, la estación de la eterna paradoja consolera: ¡hay tanto tiempo para jugar y tan pocos lanzamientos al mercado por parte de las compañías distribuidoras! Por suerte los trucos y los videojuegos del milenio de esta sección no desaparecen como los telescopios en las tiendas de los pueblos con playa nudista. Para ello contamos con tu inestimable e interesada (por aquello que damos premios) colaboración.

38 SEGUNDOS (TARDE) DE LE MANS

GÉNERO: CONDUCCIÓN ESTRESANTE

CREADOR: EDÉN YUYU SQUALL

En este impresionante juego manejaremos a un autobús viejo por un circuito de calles en Cuba. Nuestro objetivo será recoger a un número determinado de personas en un tiempo limitado y llevarlas a su destino (tipo *Driver*, pero en Cuba). Por supuesto no podrás llegar tarde porque sino imagínate qué te dirá una mujer cubana cuando llegues tarde...

En este caso deberás responder con la opción adecuada para bajarle los humos:

- Llegas 38 segundos tarde.
 - Señora, no por mi reloj.
 - Llegas tarde, y yo llegar tarde porque tú llegar tarde.
 - 1 minuto de retraso.
 - No por mi reloj...
- Y así hasta:
- Llego tarde a la reunión.
 - Me estás estresando.
- Nota:** Habrá una barra de estrésímetro, que no deberá aumentar mucho. El juego tiene 3 CDs y 1/2, y ningún subjuego.

Opinión Planet: He aquí una clara muestra de que los videojuegos no sólo pueden tomar prestadas ideas de las películas sino que también pueden echar

mano de los anuncios para encontrar nuevos conceptos. Edén Yuyu Squall ha abierto la veda con esta jugosa adaptación videojueguil del *spot* de una famosa bebida tropical. Nosotros proponemos seguir por ese camino: ¿qué tal un *CarmaBoldgeddon* en el que subidos a un reluciente deportivo nos dediquemos a limpiar de barro nuestras ruedas utilizando como felpudo a la ignominiosa familia Bold? ¿Y por qué no un nuevo concepto de plataformas con Mimosín como protagonista, en la que en vez de manejar al protagonista podamos mover de sitio las toallas sobre las que se tira en plancha el famoso osito de felpa provocando el consabido costalazo?

EN FIN...	ARRIBA
> EL "ESTRESÍMETRO"	
> IMAGINATIVO TÍTULO	
> INSPIRACIÓN PUBLICITARIA	
	ABAJO
> SIN IMÁGENES ILUSTRATIVAS	
> FALTA LA GLORIOSA FRASE: "MI PEZ ETÁ MALITOÓO"	

SPAIN XTREME SPORTS

GÉNERO: ROJIGUALDO

CREADOR: CURRO SOFT/ FRANCISCO BOSQUET DEL MORAL

Hay que salir de la rutina impuesta por las compañías niponas, americanas y europeas. Hay que empezar a imponerse. Hay que promocionar el país. Para ello la empresa Curro Soft ha creado el videojuego que causará furor en todo el mundo: *Spain Xtreme Sports*.

Al abrir la caja e insertar el CD, *SXS* te muestra una impresionante presentación de 8 minutos en la que los mejores toreros y "baillores" flamenco *der país* te muestran sus mejores faenas y bailes. Tras pulsar reset 7 u 8 veces para ver de

nuevo la presentación, el juego te permite entre dos modalidades: el flamenco o el toreo (los dos "deportes" típicos del país). Ambos son muy adictivos e incluyen algunos personajes secretos con minijuegos (con el personaje secreto Holybear podrás jugar a tirarle tomates cuando termine de bailar y con Drako, en vez de manejarle a él, manejarás al toro). En fin, un juego único en el mundo y que encima se ha producido en España. En dos palabras: Im-presionante.

Opinión Planet: A primera vista este proyecto de Curro Soft parece bastante descabellado pero, como se suele decir, la realidad siempre supera a la ficción porque en la historia videojueguil española existió



un ilustre precedente de *Spain Xtreme Sports*: nos referimos al glorioso ¡Olé Toro!, un título de Dynamic que vio la luz en la época en que los ordenadores de 8 bits dominaban la tierra. Definitivamente alguien debería ponerse manos a la obra y crear nuevos títulos que continúen con una tradición que jamás debió romperse. ¿Dónde están los *Um Jota Lammy*, *Need For Speed: Seiscientos 2000* y *El Cid Blade*?

EN FIN...	ARRIBA
> PORTADA CON MUCHA CASTA	
> POR FIN PRODUCTO INTERIOR VIDEOJUEGUIL (AUNQUE ALGO "BRUTO")	
	ABAJO
> ¿Y LOS POWER-UPS DE PIELLA, DÓNDE ESTÁN?	
> QUE LLEVEMOS 15 AÑOS CON LOS GÉNEROS HISPANOS ABANDONADOS.	

LOS PEORES TRUCOS

En *Coolboarders 2*, ve a la pantalla de opciones y señala Name y escribe como nombre OTHO. En el modo Freestyle, para un jugador, en la pista nº6 queda en primera posición y entonces aparecerá... ¡Tatacháaannn! ¡El nombre de OTHO en la 1ª posición! ¡Felicidades! ¡You are the best and the more fast! Autor: Top Secret

Opinión Planet: Cuando parecía que la caspa había tocado techo en *Los Peores Trucos*, nos llega este mensaje que denota que ha sido escrito por un lector con más cara que un saco de sellos. De hecho, el autor, consciente de que sería señalado con el dedo y apedreado en la calle por los niños, no ha querido dar su nombre pero sí que ha dejado su direc-

ción para recibir el premio de la sección. ¿Con qué nos deleitarás la próxima vez, estimado caradura anónimo? ¿Con un truco para poner los nombres que tú quieras a los personajes de *Final Fantasy* o quizá con un sistema para obtener continuaciones infinitas en *Tekken*?



GANADORES

Mando Viper al mejor Videojuego del Milenio: Edén Hernández López (Armillá, Granada) Premio de consolación (camiseta y gorra PlanetStation) para Fco. Bosquet (Almería) Tarjeta Blaze 2Mb al mejor Peor Truco: Top Secret (La Laguna, Tenerife)



Escribe a C/ Juventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona) o bien envía un e-mail a planet@intercom.es

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

BISHI BASHI SPECIAL



Play 6.990

DESTRUCTION DERBY RAW



Play 6.490

FRONT MISSION 3



Play 7.490

GALERIANS



Play 7.490

TERRACON



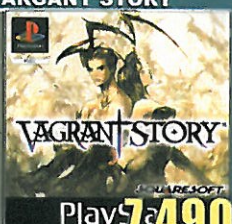
Play 4.490

VANISHING POINT



Play 7.490

VAGRANT STORY



Play 7.490

VIB RIBBON



Play 3.490

PLAYSTATION
+DUAL SHOCK
19.900



PLAYSTATION+DUAL SHOCK
+1 MANDO+ MEMORYCARD 1Mb
22.490



PLAYSTATION
+DUAL SHOCK
+DUAL FORCE JOYPAD
+ MEMORYCARD 1Mb
23.490



SCREENBEAT
SOUNDSTATION
9.990



VOLANTE
SPEEDSTER
12.490



VOLANTE
CONCEPT
14.490



VOLANTE
McLAREN
11.990



VOLANTE
STRING
RAY TORBO
10.990



GAME
STATION
5.990



RATÓN
SAMURAI
1.990



PISTOLA FALCON
con puntero laser
retroceso y pedales
8.490



P7K LIGHTGUN
8.990



PREDATOR2
8.990



DUAL
SHOCK
4.500



VISIONPAD
1.490



DUALFORCE
JOYPAD
2.790



MEMORY1Mb
PELIKAN
1.390



MEMORY
SONY
2.990



A SANGRE FRIA
7.490 n.



ALLSTAR TENNIS 2000
6.490 n.



ALUNDRA 2
7.490 n.



BEATMANIA
MANO ESPECIAL
10.990



COLIN McRAE RALLY2.0
+CAMISETA
8.490



DRAGON VALOR
4.490 n.



GAUNTLET LEGENDS
7.490 n.



GEKIDO
7.490 n.



GRIND SESSIONS
6.490



JACKIE CHAN
4.490



JEDI POWER BATTLES
5.990 n.



LEGEND OF LEGAIA
4.490 n.



MAGICAL RACING TOUR
7.490 n.



MARRANOS EN GUERRA
7.490 n.



MARTIAN GOTHIC
2.990 n.



MEDIEVIL 2
4.490 n.



MICRO MANIACS
7.490 n.



NEED FOR SPEED
PORSCHE
7.490



OPERATION MELTDOWN
7.490 n.



PRINCE MAHEM BOXING
8.490 n.



RESIDENT EVIL 3
8.490



RONALDO V-FOOTBALL
7.490 n.



SILENT BOMBER
6.490 n.



STREET FIGHTER EX2+
7.490



TEST DRIVE 6
4.490 n.



TOMBI 2
4.490 n.



TOONSTEIN
CONSULTAR



TOSHINDEN 4
7.490 n.



VANDAL HEARTS II
6.990



WIPEOUT 3 SPECIAL ED.
3.990



ANNA KOURNIKOVA
2.490



PORSCHE CHALLENGE
2.490



QUINTO ELEMENTO
2.490



SPEED FREAKS
2.490



COLIN McRAE RALLY 4
4.490



CRASH BANDICOOT 3
3.490



DINO CRISIS
3.990



ESTO ES FUTBOL
3.490



FINAL FANTASY VIII
3.490



GRAND TURISMO
3.490



METAL GEAR SOLID
3.490



RESIDENT EVIL 2
3.990



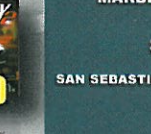
SPYRO 2
3.490



TOMB RAIDER 3
4.490



V-RALLY
2.490



V-RALLY 2
3.990



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VIDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA,
INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS
LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 O EN EL FAX 967 193 391

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS
EN NUESTRAS TIENDAS

envío a domicilio
club del cambio
compraventa juegos usados

ALBACETE
Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 - ALBACETE
Tif. 967 50 72 69

ALBACETE
¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
Calle Nueva, 47-02002-ALBACETE
Telf. 967 19 31 58

ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLIN 02400 - ALBACETE
Tif. 967 17 61 62

ALBACETE
Corredera, 50
ALMANSA 02640 - ALBACETE
Tif. 967 34 04 20

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tif. 96 522 70 50

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206 - ALICANTE
Tif. 96 666 05 53

ALICANTE
Virgen de los Desamparados, 76
NOVELDA 03660 - ALICANTE
Tif. 96 560 78 38

BADAJOS
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA 06300 - BADAJOZ
Tif. 924 55 52 22

BARCELONA
Santiago Rusinol, 31- Bajos
SITGES 08870 - BARCELONA
Tif. 93 894 20 01

BARCELONA
Boulevard Diana.
Escolapis, 12 - Local 18
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - BARCELONA
Tif. 93 814 38 99

CÁDIZ
Benjumea, 18
11003 - CÁDIZ
Tif. 956 22 04 00

CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIANO 39600 - CANTABRIA
Tif. 942 26 98 70

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - GIRONA
Tif. 972 41 09 34

GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600 - GIRONA
Tif. 972 50 98 50

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor)
18004 - GRANADA
Tif. 958 80 41 28

LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tif. 987 25 14 55

LOGROÑO
¡¡PRÓXIMA APERTURA!!
Albia de Castro, 10 Bajo 3
26003 - LOGROÑO
Tif. 941 27 06 34

LLEIDA
Unio, 16
25002 - LLEIDA
Tif. 973 26 40 77

MADRID
La del Manojó de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ANGELES
28021 - MADRID
Tif. 91 723 74 28

MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600 - MÁLAGA
Tif. 95 282 25 01

SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIAN 02001-GUIPUZCOA
Tif. 943 32 29 49

TARRAGONA
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202 - TARRAGONA
Tif. 977 33 83 42

VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia, 64
46005 - VALENCIA
Tif. 96 333 43 90

VIZCAYA
General Eras, 8
48014 - DEUSTO - BILBAO
Tif. 94 447 87 75

VIZCAYA
Avda. Antonio Miranda, 3
48902 - BARCALDO - VIZCAYA
Tif. 94 418 01 08

ESCRIBE A PLANETSTATION

Editorial AURUM
C/ Joventut, 19
08330 Sant Boi de Llobregat
O mandanos un mail a:
planet@intercom.es

Al habla

Ahora que no tenéis exámenes, ni trabajo, ni estudios, ni (casi) fútbol televisado, es un buen momento para sentaros frente a un hoja de papel y compartir vuestras inquietudes con nosotros: "¿Qué juego me compro este verano?, ¿voy ahorrando para la Play 2?, ¿estos temblores estomacales me los provoca la ensaladilla del mediodía?, ¿llegaré a tiempo al lavabo?..."

CRASH, ¿DE QUÉ BASS?

Luka G. (Mallorca)

¿Qué pasa troncos?

Lo de troncos no lo dirás por vuestras supuestas siestas de tres horas. Eso es una vulgar e infame calumnia y... que... ZZZZZZZZZ... R000000...

Os escribe un fan de 12 tacos de la Planet y de la saga *Crash*. Empecemos... (sonido del crujido de unos nudillos). ¡Glups! (sonido de castaño de dientes). En el número tuenti-wan "habláis" del *Crash Bass*, y digo lo de "habláis", entre comillas, porque dais menos información que un gallo con una borrachera del tamaño de la torre Eiffel. ¿Será tipo *Crash 3* (correr, saltar y tirar manzanitas)? ¿O consistirá únicamente en mini-juegos (suena a *sushi* valenciano, pero es lo único que decís)?

Si no hablamos especialmente de este título es, simplemente, porque consideramos que no tenía tanta relevancia como otras novedades del E3. Y es que el nuevo juego de nuestro bandicoot favorito poco tiene que ver con la excelente saga de plataformas que le llevó a la fama (ni siquiera ha sido programado por sus creadores originales de Naughty Dog). *Crash Bass* es un título orientado especialmente a las partidas multi-jugador y contiene 28 eventos diferentes que van desde un juego estilo *Pong* a cuatro bandas hasta una competición en tanque. Si te esperas un *Crash 4* te llevarás un chasco peor que el del marido de la Sirenita en la noche de bodas.

Hablando de otros juegos, también sufro viciacillas importantes con el *WipeOut*, así que... ¡Por favor, dadme información del *Fusion*! ¿Cuándo saldrá? ¿Será más fácil o más difícil? ¿Y qué c**o es eso de los loops de 360 grados? ¿Tenéis más info?

Entendemos tu impaciencia de fanático, pero... ¡El juego ni siquiera está terminado así que cómo @*#*& quieres que sepamos si es más o menos fácil! Además, teniendo en cuenta que saldrá para PS2, una consola que no aparecerá hasta octubre, nos parece que preguntar

por el lanzamiento de *WipeOut Fusion* es como si Cristóbal Colón pidiera a Isabel la Católica dinero para gasolina en su viaje a América: dale tiempo al tiempo. Respecto a los loops de 360° de los que hablamos se refieren a que en la nueva entrega la pista puede dar una vuelta completa en círculo sobre sí misma, quedando el vehículo boca abajo. ¿Has visto las pistas por las que corre Sonic en sus juegos? Pues eso...

Estoy pensando en comprarme *Jedi Power Battles*, tiene buena pinta, pero le dais tres planetas, así que... no sé tios. Teniendo en cuenta que mola mucho *Tar Wars*, pero que no me van los juegos con un nivel de dificultad "desenrrédale el pelo a Bob Marley", ¿me lo recomendáis?

A este título le dimos exactamente una puntuación de tres planetas y medio, precisamente porque dudamos más a la hora de recomendarlo que Los Panchos en sus conciertos. En todo caso si no te van los juegos en los que puedes perder la paciencia con la facilidad con que el coche del director Drako pierde el líquido de frenos será mejor que te busques otra cosa.

Me parece una auténtica pu**da que ya no vendan la memory card con la consola ¡y más aún cuando la vendan a unas 7.000 cucas!

Hay que decir que no tenemos confirmación de que la consola salga en España sin tarjeta. En todo caso hay que decir a favor de la Memory Card 2 que, aún reconociendo que el precio es alto, su capacidad (8 megas) lo compensa.

En fin, cómo está el mundo...

Y que lo digas, ¡estas cosas no pasaban cuando tenías 6 años!

Tras haberos hecho perder vuestro "preciado" tiempo, ya sólo os diré (estoy oyendo los "hurra" de la redacción) que sigáis así con la revista que la revista es... casi... buena.

Desde luego hay pirpopos que matan. ¿Cuando te guste un chica qué le dirás? ¿"Tus ojos son un poco bonitos"? ¿O quizá "eres la chica más guapa que he visto en un radio de tres metros cuadrados"?

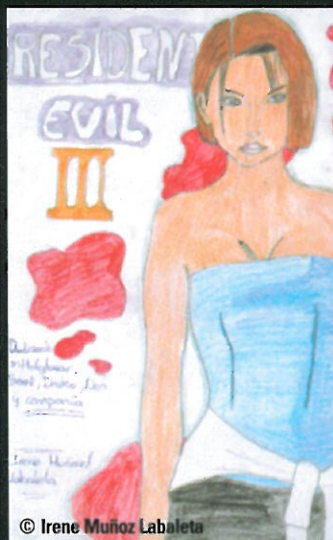
LEGEND OF MAÑO

Maldad Maliciente (Zaragoza)

¿Qué pasa baldomeros? Os escribo desde Zaragoza y como soy más pirata que Barbanegra prefiero no daros mi nombre. He aquí un hombre sensato. Es un sinvergüenza manogarrio, eso sí, pero sin duda es sensato como ninguno.



© Helios Rodriguez



© Irene Muñoz Labaleta



© Saray Arce de la Torre

Soy fan de todo lo que son rol-acción por lo que os ruego que publicéis una relación de estos juegos por viejos, feos y sosos que se hayan editado en este planeta ya que la cantidad de este tipo de juegos es inferior al número de pingüinos en el Sahara. Al *Alundra* lo tengo más visto que los senos (por no llamarlos tetas) de Lara Croft, y la segunda parte del juego no ha llegado a mis manos.

La verdad es que el action-RPG no ha sido un género muy fecundo en PlayStation, pero sí que recordamos unos cuantos que puedes buscar. Entre los que han salido en España te recomendamos *Megaman Legends* y *The Granstream Saga* (ambos en inglés). Otros que han aparecido más allá de Finisterre son el imprescindible *Brave Fencer Musashiden*, el muy prometedor *Threads Of Fate* (llamado *Dew Prism* en Japón), el genial *Tail Concerto*, la mediocre saga *King's Field* y un par de juegos que siguen la estela del mencionado *Megaman Legends* (*Misadventures Of Tron Bonne* y *Megaman Legends 2*). *Vagrant Story* no es un action-RPG estricto, pero como habrás comprobado en este número, bien vale la pena que le eches un vistazo.

El último juego del género que he adquirido, *Secret Of Mana*, se sale de la caja, pero está en el idioma de los hijos de la Gran Bretaña y necesita horas de aprendizaje.

Suponemos que te refieres al *Legend Of Mana* para Play que acaba de salir en USA, y no al famoso juego de Super Nintendo. Desde luego este título es genial, y ahora que llegan juegos de Square a España por vía oficial tenemos esperanzas de verlo pronto en las tiendas del país (después de lo de la selección en la Eurocopa, preferimos soñar con cosas que, como mínimo, puedan hacerse realidad).

Bueno, ahora los halagos: acerca de *Grandia*, después de 65 horas de juego hasta ver los títulos de crédito, confirmo las alabanzas que le dedicasteis (y eso que odio los combates por turnos).

Pero chaval, ¿con quién crees que estás hablando? Que nuestros textos tengan más tonterías que el reloj de pulsera de James Bond no significa que no seamos unos profesionales como la copa de un pino (aunque en realidad algunos redactores están más relacionados con las copas de coñac que con algún arbusto, pero bueno).

¿Hay alguna posibilidad de que *Grandia 2* llegue a nuestras manos?



PLANET
STATION
Nº22 AGOSTO 2000

Pues en Navidades aparecerá para Dreamcast, cosa nada extraña ya que la primera parte originariamente era para la Saturn de Sega. También te puedes esperar a que la Play 2 barra a la Dreamcast del mercado, para que el juego aparezca en la nueva consola de Sony, pero para eso debes dar tiempo al tiempo.

Es el momento de la despedida hasta la próxima (puesto que repetiré esta experiencia casi seguro).

¿Así que seguro que repetirás? Bien hecho hombre, ¡¡¡Sé nuestro Caminero, que nosotros seremos tus Natillas Danone!!! (pronúnciese la frase con entonación a lo Boris Izaguirre).

¿POR QUÉ JAPO?

Luis Fernández-Liébraz Aragón

Hola PlanetStation, os mando unas preguntas y sugerencias dedicadas a la revista y a vosotros.

Nosotros dedicamos las respuestas a nuestras familias que nos estarán leyendo.

¿Tony Hawk's Skateboarding o Trasher: Skate And Destroy?

Ésta está chupada y la podemos contestar con una mano atada a la espalda: el impresionante *Tony Hawk's Slideefbajo*, perdón, *Skateboarding* (hay que ver lo difícil que es teclear con una sola mano).

¿Por qué ponéis "Satélite Japo" en vez de "Satélite Japón"?

Podríamos decir que lo ponemos así porque somos más enrollados que una serpiente en una persiana y "Japo" suena más a lenguaje de *colegas*... Pero la triste verdad es que al grafista Nen no le cabía la dichosa "N" en la columna y la quitó por el morro. Menos mal que la sección no se llamaba "Satélite Constantinopla" que sino nos hundie...

Alejandra quería saber qué significaba [sic]. Bueno yo también... ¿pero no la función que hace en el texto espabilas que eso yo lo sé! Quiero saber de qué es abreviatura "sic".

Hay dos opiniones: el 99,9% de la gente a la que hemos consultado sobre el tema nos ha dicho que es la abreviatura de *sic dixit*, que quiere decir en latín "así se dijo", pero nosotros seguimos pensando que equivale a las iniciales de "Será Ignorante el Colega".

Los ganadores de El mejor Videojuego del Milenio. ¿Por qué no lo escribis en la revista?

¡Pero si ya lo hacemos! Los ponemos al final de la sección junto con el premio que ha ganado el afortunado lector. Oye, ¿tu apodo no será "Rompetchos", verdad? ¡No te enfades que es brooooooma!

Gracias a vuestra guía de Tenuhu me han puesto "Gran maestro" en el nivel 8.

Aquí también estamos de celebración porque gracias a nuestra "guita", a Holybear le han nombrado gran maestro en el salón recreativo de la esquina. ¡Si lo agarramos!

Hasta otra vez que os escriba, PlanetStation.

Y nosotros que lo veamos, querido lector.

CON LOS GAYUMBOS BIEN PUESTOS

Yura Lázaro Lázaro

(Malgrat de Mar, Barcelona)

¡Buenos días!, ¡Bon día!, ¡Bonjour!, ¡Good morning!, ¡Güten tag!, etc... (Soy un crack en eso de los idiomas).

¡Banzai!, ¡Jerónimo!, ¡Perestroika!, ¡Kunta kinte!... Nosotros tenemos menos estudios que Tarzán, pero no vamos a ser menos.

¿Está a la venta alguno de los dos juegos de Lego? Porque no los encuentro en ninguna tienda.

No nos extraña un pelo, porque al final Infogrames decidió cancelar su lanzamiento. Créenos: ¡es mucho mejor así! Por lo que vimos de los juegos los programadores precisamente eran bastante "legos" en lo suyo (desde que nos regalaron el diccionario, ya nos atrevemos con los juegos de palabras de nivel universitario...)

Tengo el Metal Gear Special Missions, pero no he conseguido que aparezca Mei Ling como modelo de fotos. Un chaval la tiene, y encima con dos posturas diferentes. En caso de que sea verdad, ¿cómo puedo conseguirlas?

Lo que dice tu amigo es verdad, pero para conseguirlo debes pasar todas la fases de sigilo (Sneaking Mode) en modo Contrarreloj (Time Attack) obteniendo todos los récords de tiempo. Teniendo en cuenta que hay 30 fases (15 sin armas y 15 con armas) calculamos que para cuando se haya colonizado Marte y España gane la Marcianocopa de fútbol lo habrás conseguido.

A ver, un amiguete con la Nintendo 64 dice que cuando se compre el Perfect Dark se me caerán los gayumbos. Pero como tengo el Medal Of Honor y el Quake 2, le digo que NO. ¿A quién se le caerán esos?

Pues a tu amiguete seguro que no, porque tras comprarse un cartucho de Nintendo 64 al precio que van va a tener que ir vestido con una hoja de parra tras pasar por la tienda de empeños. Bueno, bromas aparte, nadie niega que *Perfect Dark*, como todos los juegos de Rare, es buenísimo (quizá sea el mejor shoot'em-up en primera persona para consola), pero es que por cada buen juego de Nintendo 64 salen diez para PlayStation. Si a ti se te han de caer los gayumbos por *Perfect Dark*, más vale que él vaya llamando al médico para que le atienda

cuando vea *Vagrant Story*, *Parasite Eve 2*, *Dino Crisis 2*, *Final Fantasy IX*...

Y por último, algo sobre Driver 2.

Cuando sales del coche para "prestarle" otro. ¿Puedes pasearte por la calle? ¿Se anula el delito cuando cambias a otro? ¿Serán los coches de marca?...

En tu carta nos haces un montón de preguntas sobre *Driver 2*, pero no tenemos todas las respuestas porque la versión que vimos hace poco en el E3 de Los Ángeles era muy incompleta. De todas maneras nos atrevemos a adelantarte que, al parecer, Tanner sí que podrá pasearse libremente por la ciudad mientras busca el coche de sus sueños, y que los coches serán de la misma marca que en la primera parte: "Skualkiera" y "Ci-trolen" (al parecer no se han pagado licencias oficiales...).

Bueno, aquí se acabó.

¡Qué triste! ¡Era una carta tan joven!

RESIDENT EVIL, LA PINÍCULA

Pedro Cerezo (Toledo)

Soy uno de vuestros seguidores desde el número 4 de la Planet. Quería haceros unas preguntas.

Así que seguidor desde el número 4, ¿eh? Para saber seguro si vale la pena que te contestemos rellena este cuestionario: ¿Qué aparecía en la página 37 del número 4? ¿Eres rico? ¿Si te contestamos las preguntas compartirás con nosotros la fortuna? Contesta primero a la tercera pregunta.

Tengo el Gran Turismo 2 y estoy "viciado", me he pasado los carnés hasta el C-Internacional y me gustaría participar en alguna carrera. ¿Me podéis aconsejar uno de segunda mano?

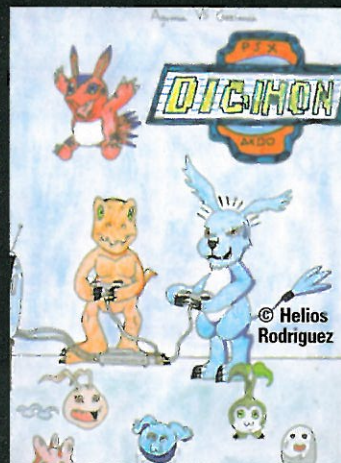
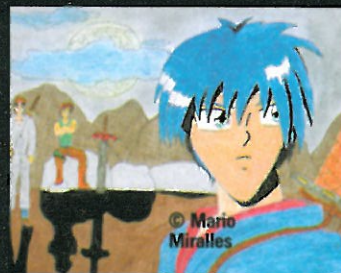
Nosotros nos decantamos por el Toyota Supra porque tiene muy buen rendimiento y es fácil de conducir. Aunque siempre puedes pasarte por la Redacción para conseguir el Drakomóvil a precio de amigo (los 10 kilos de detergente que necesitarás para limpiarlo corren por tu cuenta, eso sí)...

¿Los juegos de PS2 serán compatibles con la PSX?

Por última vez: los juegos de PSX son compatibles en Play 2, pero los títulos de PS2 NO serán compatibles con nuestra vieja consola de 32 bits.

¿Para cuándo la peli de Resident Evil?

Todo lo que se sabe sobre el proyecto últimamente no son más que rumores. Los últimos que hemos oído apuntan a que la producción verá la luz en el 2001, que finalmente Capcom se ha reconciliado con el director George A. Romero (el de *La noche de los muertos vivientes*) para que se haga cargo del proyecto, y que el reparto incluye a Bruce Willis (Barry Burton), Dolph Lundgren (Chris Redfield) y Bill Pullman (Albert Wesker).



EL GALLINERO

Y todo sigue igual...

Ari Martínez (Portugalete, Vizcaya)
En las 3 últimas revistas cada vez que miro *Los 10 mejores juegos de la historia de PSX* me llevo la misma sorpresa: ¡No ha cambiado nada! Lo primero que pensé es que a los chicos de Planet se les había olvidado cambiarla, pero después empecé a barajar otra posibilidad: que no votaba prácticamente nadie. Parece ser que para la gente ya está decidido cuál es el mejor juego de la historia: el ¿perfecto? *Metal Gear Solid*. Una y mil veces dudo que un juego de 5 horas con tan pocos modos de juego y tan monótono llegue a superar en algún aspecto a un *Final Fantasy* (da igual cual de ellos).

Oremos PlanetHermanos

El hermano secreto de Chris Redfield
Me gustaría hacer una oración, por la tan ansiada PlayStation 2:
Santa Play 2 que está en Japón,

Santificado sea tu hardware,
Venga a nosotros tu software,
Danos hoy tus juegos de cada día,
Mientras nosotros gastamos el tiempo enviándonos.
Déjanos caer en tu tentación y
Libranos de otras consolas.
AMÉN

De FIFA en peor

Maldad Maliciente
Quería comentar respecto al *FIFA XX* (que no es la versión porno). ¿Me lo parece a mí o cada versión de este juego es peor?

¡Abajo con el rol!

Daniel Sánchez Pineda
Dicen que con los juegos de rol te quedas tonto. La verdad es que no me van esos juegos. Es que se te hacen más largos que un día sin pan.

de ser original en la época en que la Reina Madre de la Gran Bretaña fue a su primer baile de fin de curso.

¿Podemos manejar a Aya a nuestro antojo durante los combates?

En esta segunda parte se han eliminado los combates por turnos, por los que los enfrentamientos se parecen bastante más a los típicos de un *survival horror*. Ahora bien, sólo podrás correr, disparar, y echar hechizos, por lo que si lo de "manejar a Aya a nuestro antojo" englobaba otro tipo de acciones más turbulentas, vente olvidando de ello.

¿Cuándo sale a la venta: a principios, a mediados o a finales de agosto?

Tras jugarlos el "comodín de la llamada" y ponernos en contacto con la distribuidora del juego, podemos confirmarte que ninguna de las tres opciones que nos ofreces es correcta: el lanzamiento exacto es el 11 de septiembre.

Por último me gustaría decir que gracias a vosotros he conocido a una persona tan maravillosa como Alejandra Rodríguez "La Gallega". Somos muy amigos, y ella y yo os debemos mucho a vosotros.

¡Sniff! ¡Nos has emocionado Francisco! Crías a unos lectores desde un número 1 y a la que te das cuenta ya caminan solitos.

FANÁTICO EN EL LODOSS

Mario Miralles Coronado (Valencia)
Hola, ¿qué tal estáis? Yo mal. Os cuento lo que me ha ocurrido: hace cinco minutos bajé al quiosco, como cada día 19 a por mi revista favorita (no, el *Interviú*, no). Bueno, la compré y fui corriendo a

casa como Heidi por el prado verde. La abro y de pronto veo "Laetitia Casta tal y como vino al mundo"... Perdón otra vez, leo y veo de pronto "La guerra de Lodoss estalla en Dreamcast". ¿Cómo! (casi mato a mi perra del susto). ¡No puede ser! ¡Socorro! ¡Mi anime favorito! Tengo todas las cintas, la banda sonora, Parm, Dido, Eto... ¡¡Noooo!! Perdón, pero no lo puedo evitar.

No te disculpes, hombre. Entendemos perfectamente que te sientas defraudado al ver cómo tus esperanzas de un posible videojuego para PSX de *Lodoss* se hunde en el fango (disculpa por el juego de palabras entre *Lodoss* y fango en un momento tan dramático, pero es que esta revista es así).

¿Existen muñecos de la serie?

En Japón por supuesto (hay hasta versiones *super deformed* y un juego completo de ajedrez con las figuras de los personajes), pero no creemos que sean muy fáciles de conseguir aquí a menos que encuentres un buen importador. ¡Eso te pasa por tener gustos exóticos! Si buscaras una figura de Cobi encontrarías 5 por veinte duros en un "Todo a 100"... ¡Y con tres muñecos del Curro de la Expo '92 de regalo! (Evidentemente hablamos en broma, nosotros hemos pasado por situaciones parecidas a la tuya).

¿Hay algún juego para la Play? ¿Lo habrá para la Play 2?

Las respuestas son no y no. Existen varios videojuegos basados en esta serie *anime* pero sólo están disponibles en Japón para PC, Game Boy, PC Engine, Msx 2, Mega CD, Game Boy Color y

Super Nintendo (consuélate pensando que al menos los usuarios de Atari Jaguar no han disfrutado de la serie). Tampoco hay futuros proyectos para PS2 de momento.

P.D: Si me contestáis que no, me veré obligado a comprarme la Dreamcast. Lo siento.

¡No, eso es lo último, el suicidio conso- lero no lleva a ninguna parte! Bromas de mal gusto a un lado, piensa bien lo que haces porque puede que el juego de Dreamcast no llegue ni a editarse en España.

LA CUARTA PARTE DE METAL GEAR Cloud

Buenas, tengo unas dudas. Respecto al *Metal Gear: Sons Of Liberty*, ¿por qué le llamáis *MG2* si en realidad será el 4º?

¿Crees que esta vez nos has pillado con un fallo y estamos más acorralados que los gérmenes del anuncio de Pato WC? ¡Pues no! Aunque sea la cuarta parte de la saga sus programadores lo han llamado *Metal Gear Solid 2*, ya que con ese nombre (incluyendo el "Solid") sólo ha habido uno precedentemente.

¿Es cierto que John Woo (el de careto a careto) trabajó en el juego Diablo?

Que nosotros sepamos es tan cierto como que Steven Spielberg vaya a llevar a la gran pantalla un film basado en *Hugo 3* con Chiquito de la Calzada encarnando al famoso Troll. Vamos, que creemos que no es verdad ni por

asomo, pero si alguien tiene datos fiables sobre el tema que nos los envíe.

¿Es cierto que si en Final Fantasy VII tocas la canción correcta en el piano de Nibelheim te dan el límite 4 de Tifa?

Pues sí, es cierto, te dan el objeto imprescindible para obtener el límite Final Heaven de Tifa. Nosotros hubiéramos preferido recibir su número del móvil, pero bueno...

¿Qué os parece que el menda Crash cambie de compañía? ¿No creéis que esta nueva va a hacer de él un juego de mi**da?

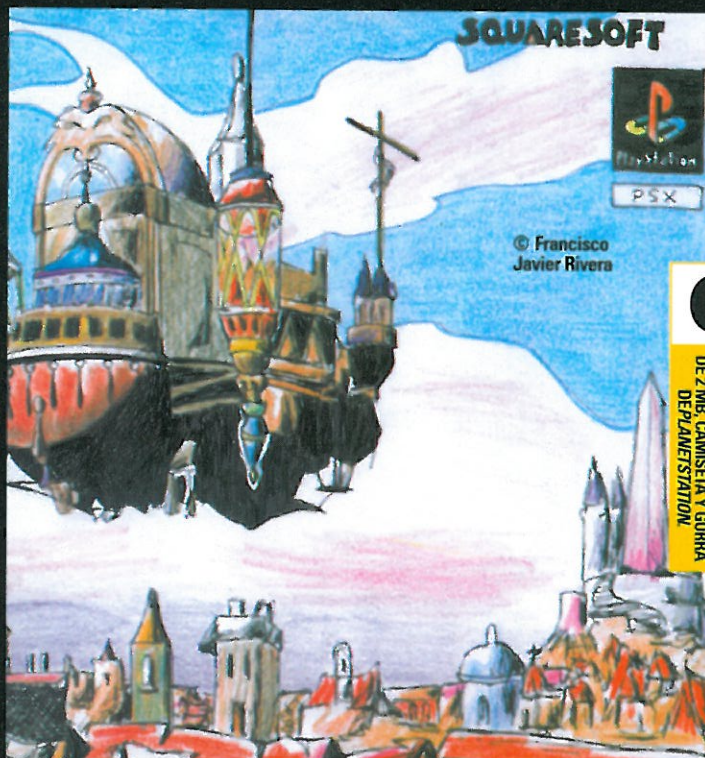
Hombre, preferimos esperar a jugarlo tranquilamente para dar una opinión, pero sí que desconfiamos un poco por aquello que nos decían nuestras madres de "¡Ten con cuidado con las compañías con las que vas!".

En la revista 21 decíais que en Expediente X tienes que dejarte llevar por Willmore y no por Cook en la parte del juego en que debes dar el estilete a Scully. Yo no lo consigo, ¿podrías explicarlo mejor?

Realmente en el número pasado nos equivocamos y hubo un baile de nombres. Realmente tienes que dejarte llevar por Cook (el agente traidor) y no por Willmore. Tendríamos que dejar de oler los aromas etéreos de los rotuladores mientras escribimos los trucos solicitados, porque luego pasa lo que pasa...

Hasta algún día.

Eso, que sea de día, que las noches las reservamos para las lectoras.



!!!GAMADOR!!!
TARJETA DE MEMORIA
DE 2 MB, CAMISITA Y GORRA
DE PLANETSTATION



TRUCOS SOLICITADOS

LA TERCERA PARTE DE LA 'GUERRA DE LAS COLONIAS' ES UN BUEN TÍTULO... PERO COMIENZA A APAESTAR DESDE EL MOMENTO EN QUE POR ENÉSIMA VEZ CUALQUIER HALCÓN MILENARIO DE DOS DUROS TE MATA A LAS PRIMERAS DE CAMBIO. POR ELLO, ENTRE OTROS, OS OFRECEMOS LOS TRUCOS MÁS PERFUMADOS PARA ESTE ÉPICO SHOOT'EM-UP.

COLONY WARS: EL SOL ROJO

Invulnerabilidad

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: A en mayúscula, y las letras W, R, A, T, E en minúsculas, todo seguido.

Todas las naves

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: G en mayúsculas, y las letras R, E, Y, A, M en minúscula, todo seguido. Haz un espacio ahora y continúa el código introduciendo B en mayúsculas, y las letras E, A, R, D en minúscula, todo seguido. Si lo has introducido correctamente, cuando vayas a la opción de Mejorar nave, descubrirás que puedes seleccionar prácticamente cualquier nave para volar con ella.

Mejoras y naves gratis

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: B en mayúsculas, y las letras R, E, A, K, todo seguido. Haz un espacio ahora y continúa el código introduciendo las letras A, N, D en minúsculas, todo seguido. Haz otro espacio e introduce E en mayúsculas, seguido de N, T, E, R en minúsculas, todo seguido.

Todas las armas en el juego

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: B en mayúsculas, y las letras I, G en minúsculas, todo seguido. Haz un espacio ahora y continúa el código introduciendo D en mayúscula, seguido de las letras A,

D, D, Y en minúscula. Cuando comiences tu misión tendrás acceso a todas las armas primarias y secundarias.

Nitro infinito

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: J en mayúsculas, seguido de las letras A, L, F, E, R, E, Z, I en minúsculas.

Armas secundarias infinitas

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: S en mayúsculas, seguido de las letras L, Y en minúsculas. Haz un espacio ahora y continúa el código introduciendo N en minúsculas. Haz ahora otro espacio e introduce D en mayúsculas, seguido de las letras E, V, I, O, U, S en minúscula.

Sobrecarga de armas

Después de entrar en la opción Conectar (una vez dentro de la Estación Principal Magenta) pulsa R2, R2, L2, L2, R1, R1, Select, Select. Accede a la opción Ayuda para introducir la siguiente contraseña: R, O, C, K, W, R, O, K en mayúsculas.

FRONT MISSION 3

No se vayan todavía, aún hay más

Si acabas el juego con la línea argumental de Emma o Alisa, puedes guardar tu partida para volver a empezar otro juego con todas las Battle Skills que hayas conseguido previamente.

Arma letal

En la historia de Alisa, después de la misión 46 ve a la página web de ArmoredK e inspecciona el BBS 3. Abajo del todo hay un número, el 555-XKR-224. Ve entonces al pozo de basura de Auspend, donde deberías encontrar algo llamado Infernal Dialer (Marcador Infernal). Marca este número y recibirás las partes de un Hoshun Mk112 y un

arma láser. Júntalo todo, mejóralo, sítelo frío y... ¡ya tienes el mejor wazer que hay en el juego!

LEGEND OF LEGAIA

Y duran, y duran...

Aquí tienes una lista con los jefes finales y los puntos de vida que tendrás que ventilarlos para que se mueran un poco:

CARUBAN: 1000

SONGI: 3000

ZETO: 4500

BERSKER: 6000

XAIN: 9000

SONGI: 12000

VAN SARYU: 14000

DOHATI: 16000

GAZA: 12000

GAZA: 20000

CHE DELILAS: 12000

LU DELILAS: 14000

CHE DELILAS: 16000

KORU: 15000

ZORA: 21000

ROUGE: 24000

JETTE: 28000

CORT: 34000

ULTIMATE SONGI: 56000

CORT: 75000

El rey de los gallinas

Dentro de la sala de lucha de la ciudad de Sol pelea en los combates para Principiantes, Expertos y Maestros. Huye de la primera lucha de cada uno de los niveles y conseguirás un accesorio llamado Rey de los pollos, que te permitirá huir fácilmente de las batallas normales (aunque no de las batallas contra jefes finales).

Cámara de piedra

Para conseguir este objeto, ve a Vidna después de destruir el Castillo Dohati y dirígete a la casa situada en el lado derecho del hogar de Pepe. Habla con el hombre que está cerca de esa casa para comprarle la Cámara de Piedra por 100G. Aunque ésta se romperá después de usarla cinco veces, siempre puedes volver a comprarla al mismo señor.

Dinero fácil

En la Cúpula del Músculo, escoge el juego estilo 'Piedra, Papel, Tijera' y selecciona cualquier personaje. En la primera lucha, aprieta repetidamente **■**. En la segunda, aprieta repetidamente **X**, y obtendrás otra lucha perfecta. Por último, en la tercera sólo tienes que pulsar repetidamente **●** para conseguir el tercer *Perfect*. Cuando Xain entre en la batalla, vuelve a pulsar **●** repetidamente. Al principio puede parecer que no funciona, pero conseguirás múltiples golpes de esta manera. Eso sí, después

de la lucha con Xain, la cosa se pone mucho más difícil.

Golpes con efecto

La siguiente lista contiene la mayoría de golpes de los personajes. Ten en cuenta que algunos de ellos se tienen que aprender de los libros antes de utilizarlos.

Movimientos de Vahn

Burning Flare: **→, ↓, ←, ↓, ←** (Hiper)

Charging Scorch: **↓, →, ↑**

Cross Kick: **↓, ↓, ↓, ↑**

Cyclone: **↓, ↑, ↑, ↑**

Fire Blow: **→, →, ↓, ←, ←** (Hiper)

Hurricane: **↑, ↑, ↓, ↓**

Hyper Elbow: **←, →, ←**

PK Combo: **↓, ↑, ↑, ←**

Power Punch: **←, ←, ↓**

Pyro Pummel: **←, →, ↑, ←**

Rolling Combo: **↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ←** (Súper Arte)

Slash Kick: **↑, ↓, ←**

Spin Combo: **↑, ↓, →, ←**

Somersault: **↑, ↓, ↑**

Tornado Flame: **→, →, ←** (Hiper)

Vahn's Craze: **→, ↓, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓, ←** (Arte Milagrosa)

Fire Tackle: **←, →, ←, ←, ↓, →, ↑** (Súper Arte)

Power Slash: **↓, →, ↑, ↓, ↓, ↓, ←** (Súper Arte)

Maximum Blow: **↓, →, ↑, ↓, ←, ←, ↓** (Súper Arte)

Rolling Out: **↑, ↓, →, ←, ←, ↓, ↑, ↑, ←** (Súper Arte)

Tri-Somersault: **↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑**

Movimientos de Noa

Acrobatic Blitz: **↑, ↑, ↓, ↓**

Bird Step: **↓, ↓, ↓, ↑**

Blizzard Bash: **↓, ←, ↓, ↓**

Dolphin Attack: **→, →, ←, →**

Frost Breath: **←, ←, →, →** (Hiper)

Hurricane Kick: **←, ↑, ↑, ↑, ↓, →** (Hiper)

Lizard Tail: **→, ↑, ↓, ↑**

Mirage Lancer: **→, →, ↑, ↑**

Noa's Ark: **←, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↑, ↓, →** (Arte Milagrosa)

Rushing Gail: **↑, ↑, ←, ↓, →**

Sonic Javelin: **→, ↓, →**

Super Javelin: **↑, ↑, ←, ↓, →, ↓, →** (Súper Arte)

Super Tempest: **→, →, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↑** (Súper Arte)

Swan Driver: **↓, ↑, ↑, ↑**

Tempest Break: **→, →, ←, ↑, ↑, ↑**

Tough Love: **↓, ↑, ↓, ←, →**

Vulture Blade: **←, →, ↓, ←, →** (Hiper)

Movimientos de Gala

Back Punch: **←, →, ←**

Battering Ram: **←, →, ↓**

Biron Rage: **→, →, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←** (Arte Milagrosa)

Black Rain: **↑, ←, ↓, ↓**



Bull Horns: ←, ↑, →, ↓, ←
 Electro Thrash: ↑, ←, ↓, →, ←
 Explosive Fist: →, →, ←, ←, ← (Híper)
 Flying Knee Attack: ↓, ↑, ←
 Guillotine: ←, ↑, ←
 Head Splitter: ←, ↑, ↑
 Iron Head: ↑, ↓, ↓
 Lightning Storm: →, →, ↑, ← (Híper)
 Neo Raising: ←, ←, →, ↑, ←
 Neo Raising X2: →, →, ←, ↑, ←, ←, →, ↑, ← (Súper Arte)
 Side Kick: ↓, ↓, ↑, ↑
 Thunder Punch: →, →, ← (Híper)

Talismán de agua

Si después de pasarte mucho (pero mucho, mucho) tiempo apresando peces en un agujero de pesca consigues 20.000 puntos, conseguirás el Huevo de Agua. Cógelo y entrégaselo a Zalan, que te devolverá el talismán de agua, un objeto que te permite lanzar al 'módico' coste de 200 puntos de magia un poderoso hechizo.

Talismán de tierra

Reúne toda la paciencia que puedas e intenta conseguir 100.000 monedas en la cúpula del músculo, para que el contador de premios te dé el Huevo de Tierra. Cógelo y entrégaselo a Zalan, que te devolverá el talismán de tierra, un objeto que te permitirá lanzar el hechizo de Plasma.

Talismán de luz

En primer lugar, tienes que conseguir el Huevo de Luz de Cara entregándole la música que ella te dio para el pianista en el Club de Jazz. Cógelo y entrégaselo a Zalan, que te devolverá el talismán de luz, un objeto que te permitirá lanzar el hechizo curativo más potente del juego: el Cuerno Resurrector. Por sólo 200 puntos de magia, recuperarás todos los puntos de vida, incluso si el personaje está muerto.

ROLLAGE STAGE II

Todo (o casi)

Con el siguiente código activarás todos los vehículos, campañas, modos de juego, circuitos y especiales (que se dice pronto) que hay en este magnífico título. Para ello, debes ir a la opción Contraseña e introducir las siguientes palabras, respetando los puntos que debes poner entre ellas y el signo de admiración final: I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!.

TELEÑECOS RACEMANIA

Acceder a todas las carreras

En la pantalla de título, antes de pulsar el botón Start, pulsa la siguiente combinación de botones: ●, ▲, X, ●, ▲, X, ●, ▲, X. Si lo has introducido correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje 'Pistas Principales'.

Acceder a la carrera del Estudio

En la pantalla de título, antes de pulsar el botón Start, pulsa la siguiente combi-

nación de botones: ■, ■, ●, ●, X, ●, ▲, ●, ▲, ■. Si lo has introducido correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje 'Estudio'.

Acceder a la carrera Archers

En la pantalla de título, antes de pulsar el botón Start, pulsa la siguiente combinación de botones: ■, ●, X, ●, ■, ▲, ●, X, ●, ▲. Si lo has introducido correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje 'Arcada' (os aseguramos que la carrera no es tan vomitiva como indica su nombre).

Acceder a la carrera Fraggie Rock

En la pantalla de título, antes de pulsar el botón Start, pulsa la siguiente combinación de botones: X, ■, X, ■, X, ■, ▲, ●, X, ■. Si lo has introducido correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje 'Fraggle Rock' (ideal para nostálgicos).

Acceder a créditos y juegos de bonus

En la pantalla de título, antes de pulsar el

botón Start, pulsa la siguiente combinación de botones: ●, ▲, ■, ▲, X, ▲, ■, ●, ▲, X. Si lo has introducido correctamente, en la pantalla aparecerá el mensaje 'Termina las pistas'.

VERSALLES

Nuestro lector **Emilio Jiménez** se confiesa un auténtico fanático de las aventuras gráficas. Aunque nosotros, más que un fanático, lo consideraríamos un santo devoto del género, ya que ha tenido la paciencia de soportar... eehm, jugar hasta el quinto acto del soporífero *Versalles*, donde (¡oh, sorpresa!) se ha quedado encallado. Por el bien de tu salud mental, Emilio, aquí tienes una solución abreviada de lo que debes hacer. Al inicio del quinto episodio, ve a la Sacristía (en la puerta trasera derecha de la Iglesia), coge el Grabado, la Llave Pequeña número 3 y el cordón.

En el Salon de Diana, mira los planos de la mesa de billar. Habla con Bontemps en el Salon de Venus. Vuelve a la Sacristía y habla con Pere de la Chaize y muéstrale el Panfleto Religioso E. Sigue las instrucciones que te dé. Ten en cuenta que la segunda vez que lo encuentres, la pista adicional es el Grabado. Lleva el Panfleto E a Bontemps. Habla con él y consigue la fábula del Dragón y la Mosca. Ve al salón de Guerra. Si hay un Guardia Suizo en la habitación, es que te has saltado algún paso previo necesario. Utiliza el cordón en la cortina, coge la escalera de mano, apóyala contra el andamio y súbete en ella para examinar el documento que hay en la lámpara. Y hala, a seguir disfrutando (en la medida de lo posible).

CÓDIGOS ACTION REPLAY

Nota: Excepto en los casos en que se indica lo contrario bajo el título, estos códigos —compatibles con varios cartuchos de trucos— han sido probados con las versiones extranjeras de los juegos. Es posible que en las versiones españolas algunos de los códigos no funcionen.

GALERIANS

Puntos de vida infinitos

801C2F9C 00C8

AP siempre vacíos

801AF96C 0000

Barra de Nalcon infinita

801AF978 00C8

Barra de Red infinita

801AF97C 00C8

Barra de D-Felon infinita

801AF980 00C8

Nivel de poder psíquico al máximo

301AF994 0003

Tener la habilidad D-Felon

801AF9AE FFFF

Bolsa de medicinas

Sección 1

801AFB00 00??

Sección 2

801AFB02 00??

Sección 3

801AFB04 00??

Sección 4

801AFB06 00??

Sección 5

801AFB08 00??

Sección 6

801AFB0A 00??

Sección 7

801AFB0C 00??

Sección 8

801AFB0E 00??

Sección 9

801AFB10 00??

Sección 10

801AFB12 00??

Sección 11

801AFB14 00??

Sección 12

801AFB16 00??

Digitos para incluir en ?? de medicinas

00 – Nalcon

01 – Red

02 – D-Felon

03 – Cápsula de Recuperación

04 – Delmetor

05 – Appolinar

06 – Skip

Tiempo total 0:00:00

801AFDEC 0000

Tener el máximo de ítems

801AFB0E 0028

Tener todas las películas

801FD004 FFFF

801FD006 FFFF

Carga al máximo

301C2FA6 00C8

No caer con los ataques

D01C2FD4 000E

801C2FD4 0000

D01C2FD4 000C

801C2FD4 0000

VAGRANT STORY

Puntos de vida infinitos

D011FA2E 8011

8011FA58 03E7

8006006C 03E7

Puntos de vida al máximo

8006006E 03E7

Puntos mágicos infinitos

D011FA2E 8011

8011FA5C 03E7

80060070 03E7

Puntos mágicos al máximo

80060072 03E7

Riesgo siempre a cero

3011FA60 0000

Cuerpo siempre excelente

3012006C 00C8

Brazo derecho siempre excelente

3011FEB4 00C8

Brazo izquierdo siempre excelente

3011FDD8 00C8

Cabeza siempre excelente

3011FF90 00C8

Piernas siempre excelentes

30120148 00C8

Súper Fuerza

D011FA2E 8011

8011FA62 2690

Fuerza al máximo

D011FA2E 8011

8011FA64 03E7

Súper Inteligencia

D011FA2E 8011

8011FA66 2690

Inteligencia al máximo

D011FA2E 8011

8011FA68 03E7

Súper Agilidad

D011FA2E 8011

8011FA6A 2690

Agilidad al máximo

D011FA2E 8011

8011FA6C 03E7

TRUCOS DE ÚLTIMA HORA

MICRO MANIACS

MINI YOS EN MOVIMIENTO

MÁS CÓDIGOS SECRETOS

En el menú principal, selecciona Opciones. Una vez dentro, selecciona Opciones Secretas. En esta pantalla, mientras mantienes pulsado Select, debes introducir cualquiera de los siguientes códigos (no tienes que hacerlo excesivamente rápido) para hacer aparecer nuevas opciones. Puedes activarlas o desactivarlas según como te venga.

Activar todos los circuitos:

△, ○, ●, △, ◇, ♣, ♠, ♣

Con esto accedes a los 32 circuitos principales, aunque no a los cuatro secretos.

Adversarios más lentos

♣, ♠, △, ♠, △, ○, △, ♠, ♣, △, ♠

Si introduces este código, los adversarios verán su velocidad sensiblemente reducida, siendo bastante más fáciles de ganar.

THEME PARK WORLD

MONTAÑAS RUSAS, TRUCOS ESPAÑOLES

TRUCOS

Hay tres códigos para hacerte la vida más fácil en este magnífico juego, pero pueden ser algo difíciles de ejecutar, ya que son largos y hay que introducirlos muchas veces. Aunque no tienes que ser particularmente rápido metiendo estos trucos, si haces un solo error tendrás que volver a empezar de nuevo la secuencia de botones. Aunque haya que apretar ocho veces cada secuencia, muchas veces el juego no 'coge' la primera de ellas, así que os recomendamos que siempre hagáis una de más. Eso sí: os garantizamos por escrito y por triplicado que estos trucos funcionan SEGURO. Hemos dicho.

TÍQUETS DORADOS

Una vez en el juego, dentro del parque pulsa ♣, ♠, ♠, ♠, ○, ♠, ♠, ♠. Repite esta secuencia cuatro veces seguidas y escucharás un extraño ruido y un griterío variado. Con esto conseguirás 255 tíquets dorados.

TODO GRATIS

Con este truco, el gastar se va a acabar. Puls ♠, ♠, X, ○. Repite esta secuencia ocho veces seguidas y oirás un extraño ruido y una fanfarria. Ahora podrás construir cualquier elemento por la patilla.

TODO INVESTIGADO

Para acabar de investigar todo instantáneamente, pulsa ♣, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠, ♠. Repite esta secuencia ocho veces y oirás (cómo no) un extraño ruido. Ahora podrás construir cualquier cosa que sea posible investigar en el parque en el que te encuentres, incluyendo atracciones, tiendas e incluso elementos.

NHL 2000 INÚTIL PERO CIERTO

Parece que algún programador/a de EA Sports tiene una pasión desmedida por el último boy scout.

EL 'DUDE': PATINA O REVIENTA

En el menú principal selecciona Advanced Options. Una vez dentro, selecciona Rosters, Player Management y Create Player para crear un nuevo jugador. Introduce 'Bruce Willis' como nombre del jugador (Bruce como nombre y Willis como apellido). Asígnalo a un equipo de tu elección. Cada vez que el amigo Willis realice una acción (atentos, que aquí viene la gracia del truco)... ¡Los comentaristas se referirán a él como 'The Dude'! ¡Viva el humor americano, amigos!

COLIN MCRAE 2.0 VUELTA AL COLIN

COCHES EXTRA

Introduce estos códigos como nombres en la pantalla de CrearNuevo Conductor.

OFFROAD: Lancer Road Car

JIMMYSCAR: Sierra Cosworth

COOLESTCAR: Ford Puma

JOBINITALY: Mini Cooper

MÁS TRUCOS

En primer lugar, tienes que introducir cada uno de estos códigos como nombres en la pantalla de Crear Nuevo Conductor. A continuación, dentro de Opciones, podrás seleccionar cualquiera de estos trucos.

GREATBALLSOF: Disparas bolas de fuego (utiliza el freno de mano para dispararlas, sólo en el modo Arcade).

RUBBERTREES: El coche pilla unos rebotes que para qué (sólo funciona en Contrarreloj y Carrera Única del modo Rally).

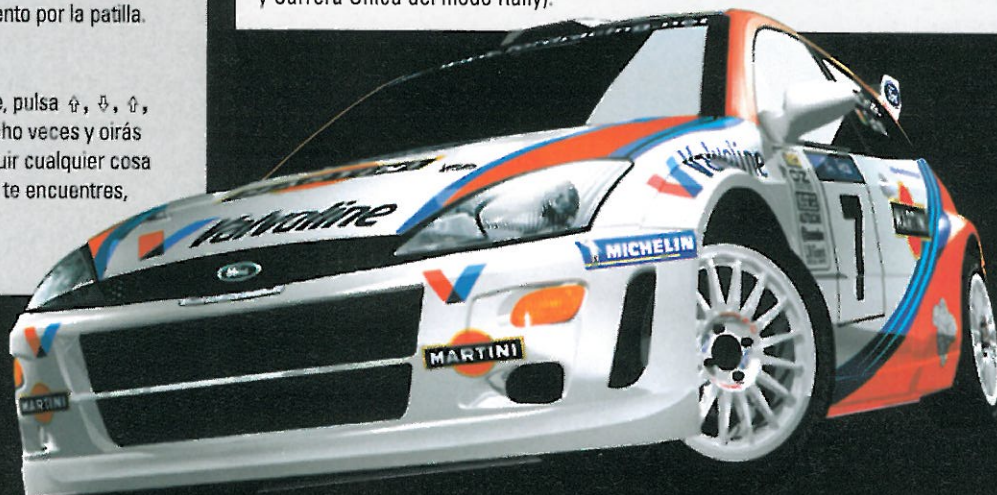
EASYROLLER: Ruedas de Monster Truck (sólo funciona en Contrarreloj y Carrera Única del modo Rally).

MOONLANDER: Gravedad baja (sólo funciona en Contrarreloj y Carrera Única del modo Rally).

NEURALNIGHTMARE: Coches de la CPU mucho más agresivos (sólo funciona en el modo Arcade).

ROCKETFUEL: Modo Turbo (sólo funciona en Contrarreloj y Carrera Única del modo Rally).

PRUNEJUICE: Juego más rápido (sólo funciona en Contrarreloj y Carrera Única del modo Rally).



Cuenta atrás

novedades bombazos lo que vendrá novedades bombazos lo que vendrá novedades bomb

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
AGOSTO		
N-GEN RACING	INFOGRAMES	INFOGRAMES
ARMY MEN: OM	3DO	VIRGIN
MISSILE COMMAND	HASBRO	PROEIN
NFS: PORSCHE 2000	EA	EA
MIKE TYSON BOXING	CODEMASTERS	PROEIN
EVO'S SPACE ADVENTURE	TAKE 2	PROEIN
BALLISTIC	THQ	PROEIN
MOHO	TAKE 2	PROEIN
MARTIAN GOTHIC UNIF	TAKE 2	PROEIN
DUNE	EA WESTWOOD	ELECTRONIC ARTS
DISNEY WORLD RACING	EIDOS	PROEIN
CIRCUIT PRO BOWLING 2	THQ	PROEIN
TRON BOONE	CAPCOM	PROEIN
VANISHING POINT	ACCLAIM	ACCLAIM
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000	ACCLAIM	ACCLAIM
EUROPEAN SUP. LEAGUE	VIRGIN	VIRGIN
WIP3OUT SPECIAL ED.	SONY	SONY
VIB RIBBON	SONY	SONY
GRIND SESSION	SONY	SONY
TERRACON	SONY	SONY
SEPTIEMBRE		
X-MEN MUTANT ACADEMY	ACTIVISION	PROEIN
NIGHTMARE C. 2	ACTIVISION	KONAMI
RUGRATS: EXCURSIÓN	THQ	PROEIN
MTV SPORTS: TJ LAVIN	THQ	PROEIN
DANGER GIRL	THQ	PROEIN
SEPTIEMBRE		
PLASMA SWORD	CAPCOM	VIRGIN
PARASITE EVE 2	SQUARE EUROPE	ACCLAIM
WORLD TOURING CARS	CODEMASTERS	PROEIN
MTV SPORTS: SKATEB	THQ	PROEIN
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN
TONY HAWK'S 2	ACTIVISION	PROEIN

TÍTULO	EDITOR	DISTRIBUIDOR
STAR TREK: INVASION	ACTIVISION	PROEIN
TENCHU 2	ACTIVISION	PROEIN
WACKY RACES	INFOGRAMES	INFOGRAMES
DUKE NUKEM: POB	GTI	INFOGRAMES
V-BEACH: VOLLEYBALL	INFOGRAMES	INFOGRAMES
STRIDER 2	CAPCOM	VIRGIN
EARTHWORM JIM 3D	INTERPLAY	VIRGIN
CHASE THE EXPRESS	SONY	SONY
TEAM BUDDIES	SONY	SONY
MOTO RACER WORLD T.	SONY	SONY
RAYMAN 2	UBI SOFT	UBI SOFT
OCTUBRE		
HELL BOY	CRYO	VIRGIN
NOVIEMBRE		
ESL CLASSIC SQUADS 2	CRIMSON	VIRGIN
LEGEND OF DRAGOON	SONY	SONY
FINAL FANTASY IX	SQUARE EUROPE	ACCLAIM
WDL: THUNDER TANKS	3DO	VIRGIN
DINO CRISIS 2	CAPCOM	VIRGIN
MUD SWEAT&GEARS (PS2)	INTERPLAY	VIRGIN
STREET FIGHTER EX 3 (PS2)	CAPCOM	VIRGIN
TEKKEN TAG TOURN. (PS2)	NAMCO	SONY
RIDGE RACER V (PS2)	NAMCO	SONY
FIFA 2001 (PS2)	EA	EA
DICIEMBRE		
ARMY MEN: SH 2	3DO	VIRGIN
RAT PACK GAMES	3DO	VIRGIN
TECHNOMANCER (PS2)	QUBE	VIRGIN
2001		
ARMY MEN SHOOTING	3DO	VIRGIN
CRUSADERS OF M&M 2	3DO	VIRGIN
ARMY MEN AA 2 (PS2)	3DO	VIRGIN
ARMY MEN SH 2 (PS2)	3DO	VIRGIN

Después del rutinario papel de España en la Eurocopa (esto de caer en cuartos es una tradición más sólida que tener que soportar los infames programas de José Luis Moreno los sábados por la noche), los futboleros podéis resarciros con el magnífico *FIFA Soccer World Championship* de EA para PS2 (sí, el *FIFA 2001*), que hace olvidar agradablemente el flojo *FIFA 2000*. Claro que quien consigue que uno pierda de vista todo lo que sucede a su alrededor es la fascinante señorita Aya Brea, que dentro de poco nos visitará con *Parasite Eve 2* ... ¡¡Y en castellano!!

ACCESO

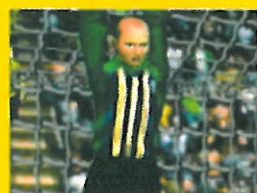
DIRECTO

FIFA SOCCER WORLD CH	22
PARASITE EVE 2	26
MONSTER RANCHER 2	28
GRIND SESSION	29
KAMHRAI	30
THE WORLD IS NOT ENOUGH	30
DIGIMON WORLD	31
POOL ACADEMY	31





FIFA



Aunque el Betis ha descendido a segunda, el equipo sigue presente en la saga FIFA a través de un mini-juego de "el corro de la patata".

FIFABULOSO

¡ESTO PROMETE!

PS2

DESARROLLADOR: EA SPORTS

EDITOR: ELECTRONIC ARTS

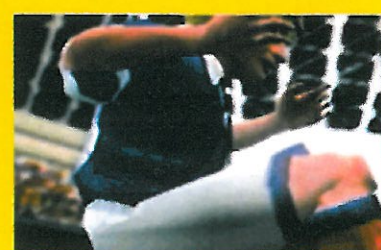
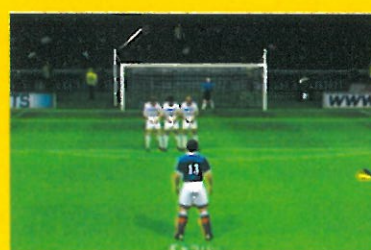
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: NOVIEMBRE

Desde luego la saga *FIFA* ha ido perdiendo poco a poco esa menudencia llamada "originalidad" como si de un disco de Julio Iglesias se tratase, pero ha conseguido mantener una numerosísima legión de fanáticos capaces de despedazar con cuchillo y tenedor a quien osase poner en cuestión la inigualable calidad del juego. Los antecedentes de la primera incursión de la saga en PS2 no nos animaban demasiado: parecía la típica maniobra oportunista "aquí te pillo, aquí te mato" de sacar cuanto antes mejor el primer juego de fútbol para PS2 con la presencia estelar del famoso futbolista japonés Hidetoshi Nakata como mejor reclamo para el mercado del país del Sol Naciente. Pero sorprendentemente este *FIFA Soccer World Championship* (que se bautizará como *FIFA 2001* cuando sea adaptado al mercado europeo) nos ha dejado impresionados por su espectacular apartado técnico y sus múltiples mejoras respecto a los juegos anteriores de la serie en PSX. Este sí que es un nuevo *FIFA*.

ESTE FIFA ME LO HAN CAMBIAO

FIFA Soccer World Championship es un juego atípico en el apartado documental para lo que nos tiene acostumbrado EA: sólo podemos disputar el Campeonato del Mundo con 47 selecciones nacionales (incluyendo la exótica Singapur), un Campeonato mundial sub-23 con 16 equipos disponibles y únicamente cuatro ligas europeas (española, inglesa, italiana y alemana). Además de entrenarnos y de disputar el típico partidillo de exhibición/pachanga de costillada, pocas más opciones de juego nos ofrece este título. Pero no hace falta más. Porque cuando pisemos el césped nos espera, primero, un



apartado visual insuperable que deja todo lo anteriormente visto en un juego de fútbol (salvo el excepcional *ISS Pro Evolution*) a la altura del betún, y a continuación, una jugabilidad y fluidez de juego que, sin llegar a las cotas de la joya de Konami, mejora mucho respecto al pasado *FIFA 2000*.

Lo más impresionante de este juego es sin duda la tremenda sensación visual de realismo que presenta: no sólo por las excelentes animaciones de los futbolistas, realizadas mediante la técnica *motion-capture* y con una cantidad de polígonos veinte veces superior a lo visto en PSX, sino también por los fabulosos efectos de iluminación o sombreados en tiempo real que dan la sensación de estar ante una



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

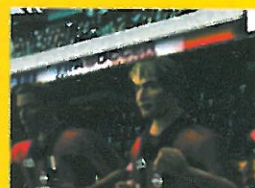


auténtica retransmisión televisiva y logran captar perfectamente la ambientación de un partido de fútbol. Es impresionante ver las diferentes tonalidades del césped según la disposición de los focos, las cuatro sombras simultáneas que pueden llegar a crear los futbolistas o el maravilloso aspecto del cielo según el momento del día en el que se esté disputando el encuentro. Desde luego este título tiene más luces que la Redacción completa de PlanetStation. A esta impresión de estar disfrutando de una sesión de "sillón-bol" contribuyen también las geniales secuencias generadas por la consola para mostrar la presentación de los equipos, la celebración de los goles o las incidencias durante el juego (substituciones, lesiones, referencias de los futbolistas a la familia del colegiado a causa de una tarjeta discutible, etc.). Os aseguramos que la ver-

similitud de los gestos y las expresiones faciales tanto en las celebraciones de los tantos (los jugadores miran directamente a la "cámara" con cara de haber ingerido una buena dosis de sustancias psicótropicas, le limpian la bota al goleador y hacen payasadas propias del Circo de los Muchachos) como en los corrillos de protesta que se forman alrededor del árbitro, son mucho más creíbles que las excusas del redactor Seed para aparecer cada día con dos horas de retraso en la Redacción (la última ha sido un supuesto atasco circulatorio ocasionado por el aterrizaje forzoso de un Boeing 747 en plena N-II).

GOLEADA DE POLÍGONOS

Y además, como la PS2 parece que tiene una capacidad de gestión de polígonos capaz de apabullar hasta al matemático más voluntarioso, en EA se han



NAKATA SUPERSTAR

Ni Guardiola, ni Morientes, ni Raúl, ni siquiera Bogarde o Karembeu. El auténtico protagonista de FIFA Soccer World Championship es Hidetoshi Nakata, el futbolista nipón más famoso de la historia considerado por los japoneses como un dios con botas de tacos y pantalón corto. Además de prestar su careto a la portada del juego (horrorosa, por cierto) y hacer unas cuantas monerías en la intro, el jugador de la Roma se prestó gustoso para ser el cobaya humano recubierto de dispositivos electrónicos que realiza los remates, regates, controles y carreras que podemos apreciar en el juego.

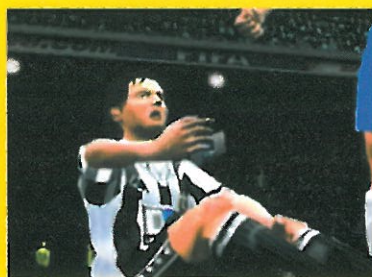


permitido la *frivolité* de incrementar aún más la verosimilitud del juego incluyendo a unos señores poligonales en las bandas del terreno de juego que o bien ejercen del típico *segurata* con traje fosforito, o se mueven intranquitos en el banquillo cual Van Gaal pre-pañolada, o siguen con una cámara de televisión las incidencias del juego. No es que esto afecte mucho al desarrollo del juego, pero desde luego queda de un bonito.... Lamentablemente la masa de espectadores de los partidos continúa siendo ese habitual amasijo de píxeles acartonados, aunque los desarrolladores han tenido la delicadeza de aplicarles un efecto borroso que disimula algo la sensación de estar ante un mural pintarrajeado. A pesar de ello, podemos afirmar y afirmamos que éste es el juego de fútbol que más nos ha impresionado a nivel visual.

- Ma io pensaba al fichare per Milán que questo era una fabbrica de gomas de borrar. ¡Porca miseria!
- Entrenado', ¡mi compaño e'ta malito!



CUENTA ATRÁS



Si nos adentramos en el apartado jugable, no podemos hablar de un salto tan brutal respecto a juegos anteriores pues tanto los controles como la mecánica de juego son prácticamente los mismos que en *FIFA 2000*. Pero EA ha decidido depurar bastante algunos aspectos que chirriaban notablemente en la saga y, aunque para nosotros *ISS Pro Evolution* tiene más profundidad a la hora de elaborar jugadas que este juego de PS2, las mejoras se notan.

Para empezar, la mayor cantidad de animaciones de los jugadores y su enorme fluidez de movimientos (nada que ver con los zombies artríticos de otros títulos) nos permiten lujos visuales como verles calentar las piernas antes de sacar de centro, secarse el sudor con la manga, reclamar córners sin razón o andar a la pata coja cuando están lesionados. Asimismo nos da la posibilidad de realizar una mayor variedad de controles del balón, pases, regates o rema-

tes. El comportamiento físico del esférico (pronúnciese con entonación a lo Valdanágoras) es mucho más realista, y podemos efectuar con mayor precisión amagos o rechaces y darle diferentes efectos al balón en los centros. Otra diferencia sensible es el "efecto sprint" de los jugadores: en este juego está mucho más regulado y es mucho más verosímil que, por ejemplo, en *FIFA 2000*, donde parecía que al jugador se le acoplara un torpedo supersónico en cada bota y... ¡al ataqueeeeeerrrrr! En *FIFA Soccer World Championship* podemos ajustar la velocidad del juego (desde ir al tran-tran hasta llegar al nivel "Roberto Carlos") y además nos costará más desbordar por piernas a nuestros sagaces contrincantes.

REPÍTAMELO OTRA VEZ

Para aquellos que deseen ver repetidos sus goles una y otra vez hasta llegar al éxtasis celestial, este nuevo *FIFA* ofrece la mejor solución. El juego de EA cuenta con unas repeticiones fascinantes en las que podremos apreciar una tremenda fluidez de movimientos, una gran variedad de puntos de vista y un efecto a lo *The Matrix* mediante el cual haremos girar la cámara a nuestro antojo mientras la acción continúa su curso con normalidad. Esto sí que es fútbol-ficción, y no los goles de cabeza de Anelka.



EL FÚTBOL ES COSA DE LISTOS

Otro de los avances más importantes del juego es el gran incremento de la inteligencia artificial de nuestros enemigos. Colar un pase en el medio campo o realizar un envío en profundidad a lo Laudrup es más complicado que antes, pues los jugadores con los que nos encontremos gozan de un mejor sentido de la colocación, defienden con más fuerza los córners y contraataques, se sacan de encima a sus marcadores a base de empujones y son capaces de regatear en un baldosín hasta a tres defensas (os lo juramos por Shevchenko). Esto último es posible gracias a que las famosas *fifadas* (dícese de la inverosímil vacilada en forma de regate que se marcan los jugadores de cualquier FIFA) están mucho mejor integradas en el desarrollo del juego que en anteriores capítulos y son aprovechadas también (y de

CUENTA ATRÁS



qué manera) por los jugadores controlados por la CPU. En resumen, aunque no es un juego de una dificultad monumental, este nuevo FIFA es bastante más durillo que sus predecesores.

Finalmente en el apartado sonoro, para regocijo de los aficionados al humor nipón, este FIFA made in Japan incorpora unos apasionados comentarios en la lengua de Hiro Hito que alcanzan cotas delirantes cuando se trata de descifrar los nombres de

los jugadores españoles. Algunos están más o menos bien pronunciados, pero otros como García Calvo, De Lucas o Sanchís sufren una curiosa adaptación orientalizada que les proporciona una magia especial. Ahora bien, si lo tuyo es el techno y el acid jazz también estás de suerte pues EA ha tirado de chequera y ha convencido a DJ Paul Oakenfold y Jamiroquai para que amenicen con su música la intro, los menús y las impresionantes repeticiones.

Y YO CON ESTOS PELOS



Si deseamos cambiar el aspecto físico de los futbolistas o diseñar su vestuario tendremos a nuestra disposición un completo editor de jugadores y de equipamientos para intentar dar a los futbolistas un *new look* a nuestro gusto (algo similar a lo que les sucedía a los concursantes de *El Patito Feo*, pero sin la inefable pareja Anita Obregón & Adam "Pelitos" Martín como maestros de ceremonias). Lo más destacable de estos editores son los humorísticos gestos que realizan los futbolistas cuando comprueban que les hemos rapado al cero, cortado la barba o cambiado el color de la camiseta. Los pobres se quedan más pasmados y desconcertados que el señor Galindo en el banquillo de los Lakers.



SPAIN IS DIFFERENT

Es de suponer que la versión del juego que disfrutaremos en España diferirá bastante del juego japonés, tanto a nivel de intro (el bueno de Nakata no despierta muchas pasiones en nuestro país), como de equipos disponibles (esperemos que se amplíe algo más el número de ligas europeas y competiciones internacionales) y de comentarios (¿volverán Manolo Lama y Paco González las incidencias de los partidos a contar?). También sería de agradecer que los rostros de los jugadores europeos fueran algo más similares a sus referentes reales pues si bien los más conocidos tipo Zidane, Davids, Roberto Carlos o Petit son reconocibles el, digamos, "proletariado" futbolero tiene una apariencia de señor japonés que tira de espaldas. Lo que es muy probable que no mejore (más bien tiene todo los visos de empeorar si los responsables de la conversión PAL no andan muy finos) son las lamentables ralentizaciones de la acción que suponen el más importante borrón técnico del juego. No es que sean muy numerosas, pero aparecen en el momento menos esperado y dejan una impresión bastante agria. Pero aún pasando estos defectos por alto, seguro que los *fiferos* de nuestro país recibirán con gran alegría la llegada de la mejor entrega de la saga con todo el poder de los 128 bits de la PS2.



PARASITE EVE 2

EVA AL DESNUDO

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: SQUARE

EDITOR: SQUARE EUROPE

DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

En el mundo hay grandes maravillas que tradicionalmente han estado fuera del alcance cultural de los españoles, como la mantequilla de cacahuete, el cricket, los video-clips hindúes, ganar el mundial de fútbol... Y el juego *Parasite Eve*. Por suerte para nosotros al menos no sucederá lo mismo con la secuela del juego



¡SENASACIOOOÓN DE MORIIIIIR!

Sorprendentemente *Parasite Eve 2* no está patrocinado por ninguna marca de ketchup ni por un collar antiparasitario, sino por los refrescos Coca-Cola cuyo emblema aparece en los lugares más desolados decorando máquinas expendedoras e incluso imanes de nevera. Desde PlanetStation queremos animar a esta iniciativa proponiendo anuncios más explícitos con eslóganes del tipo "Los zombis que saben lo que es la carne comen en Burger Jill" u "Eau de Lara, la fragancia que te llevarás a la tumba".



de terror de Square, *Parasite Eve 2*, que no sólo llegará a la tierra de origen de los Chupa-chups, sino que lo hará ítotalmente traducido al castellano! Si la noticia ya es bastante asombrosa por sí misma, aún resulta más increíble que la fecha prevista para su lanzamiento sea el 11 de septiembre, lo que supone que disfrutaremos del juego ¡un día antes que los norteamericanos! (la última vez que ganamos a los USA a algo fue cuando se incluyó a la pelota vasca como deporte de exhibición en las olimpiadas del 92).

¡VAYA BREA!

Gran parte del atractivo del juego lo pone la bella protagonista del juego: Aya Brea. Esta mujer se enfrentó en la primera parte a un auténtico ejército de monstruosas aberraciones provocadas por una mutación de las mitocondrias, uno de los componentes de las células. Aya es la única inmunizada contra

esta extraña plaga, y además posee unos extraños poderes paranormales que permiten a nuestra heroína hacer más daño con el poder de la mente que los guionistas de *¿Quién Dijo Miedo?*. Por si fuera poco su particular organismo hace que no envejezca jamás, manteniendo su look jovial veinteañero aunque tenga más años que la hipoteca del Partenón, cosa que se agradece en las secuencias de video más sexys del juego (la escena de la ducha no sería la misma con Marujita Díaz, por poner un ejemplo).

En esta segunda parte Aya pertenece a una agencia policial supeditada al FBI que se dedica a perseguir a los mutantes que sobrevivieron a la primera parte. La historia arranca cuando los monstruos inician una "liquidación de final de temporada" en los galerías de la torre Nakatomi. Allí nuestra heroína descubre a un nuevo tipo de criatura capaz de adoptar apariencia humana para pasar

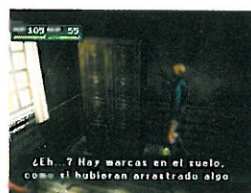
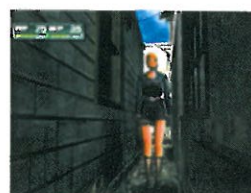
CUENTA ATRÁS



desapercibido. Sus pesquisas la acabarán llevando al desierto de Mojave, lugar de donde parecen proceder las seres en cuestión.

Si bien el planteamiento de la historia no ha evolucionado demasiado en esta segunda parte, no se puede decir lo mismo de los gráficos, que ahora son mucho más espectaculares gracias a unos fondos prerrenderizados que dejan a los de la primera parte a la altura del betún y una planificación con reminiscencias cinematográficas a la altura de los mejores momentos de la saga *Resident Evil*.

En el caso de que alguien haya jugado a la primera parte de la saga se dará cuenta de que ha habido cambios sustanciales en el sistema de combate, ya que han desaparecido los combates por turnos en favor de un sistema que se desarrolla al 100% en tiempo real y donde prima totalmente la acción por encima de la estrategia. Eso sí, como Aya sigue teniendo la *Parasite Energy* de las mitocondrias, es posible lanzar



"Sí, ya sé que te dije que mi hombre ideal tenía que ser del tamaño de un armario ropero, pero haz el favor de salir de ahí dentro de una buena vez."



"Los perros y su maldita manía de oler siempre a todo el mundo el cu...erpo."



PUZZLEVE

Un *survival horror* sin puzzles sería tan triste como un jardín sin flores, Mario Conde sin brillantina o el director de Planet, Drako, sin sus tres lingotazos "medicinales" de Agua del Carmen diarios. En *Parasite Eve 2* no faltan las puertas cerradas que necesitan su correspondiente llave y algún que otro acertijo más abstracto, como códigos numéricos que se tienen que descifrar con notas de música escrita en un papel, o una caja registradora que se abre con números sacados de los años clave de la biografía de Wyatt Earp.



diversos tipos de magias que se van potenciando al viejo estilo rolero: con puntos de experiencia.

Si *Dino Crisis 2* no lo remedia, *Parasite Eve 2* puede convertirse en el último gran clásico de terror para PlayStation. En todo caso nosotros apostaríamos el pellejo del redactor Seed a que Aya Brea es capaz de alcanzar en nuestro país niveles de popularidad tan altos como Lara Croft. Desde luego la belleza de esta chica es totalmente comparable a la de Lara en su "globalidad", y ya se sabe que los consoleros las prefieren rubias...



MONSTER RANCHER 2

RANCHÉMON

DESARROLLADOR: TECMO

EDITOR: TECMO

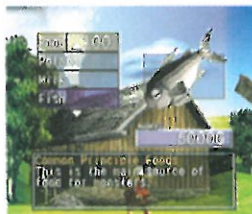
DISTRIBUIDOR: ¿SONY?

LANZAMIENTO: ESTOOO...

No sueltan pelo, no se comen las cortinas, y el único agujero que tienen no sirve para que el imperio del señor Scottex siga creciendo. Nos referimos a las nuevas mascotas virtuales con las cuales podremos jugar en *Monster Rancher 2*: los CDs. Al igual que en la primera parte de este magnífico 'simulador de Tamagotchi', nuestra misión consistirá en criar y entrenar a un ejército de extraños bichejos que podremos crear nosotros mismos a partir de un CD cualquiera, ya sea musical, de PC o de PlayStation. Una vez hayamos creado y tengamos bajo nuestro mando uno de estos divertidos engendros, es cuando comenzará nuestra labor como cuidador, maestro, mentor y entrenador de Poké... esto, de monstruitos.

¡ESTO ES UN ENTRENADOR!

Controlaremos prácticamente todos los aspectos de la instrucción de nuestras criaturas: desde pequeñas pruebas que servirán para incrementar sus atributos poco a poco, hasta auténticas perrieras en forma de excursiones llenas de desafíos en las cuales, si no andan con algo de cuidado, pueden acabar formando parte de los *Friskies* matutinos de otro monstruo aún más grande. Una vez contemos con un ejemplar fuerte y machote como pocos, será el momento de alistarle en un torneo para que pruebe sus habilidades contra otros, con el único fin de hacer



evolucionar a nuestra criatura desde el rango 'E' hasta el esquivo y difícil rango 'S'. Además de ejercer como niñera improvisada, en nuestro periplo encontraremos diversos personajes con los cuales interactuar, amén de visitar extraños parajes y descubrir tesoros, ampliar nuestro rancho, e incluso oficiar funerales por las almas de aquellos monstruos que se nos mueran en el camino.

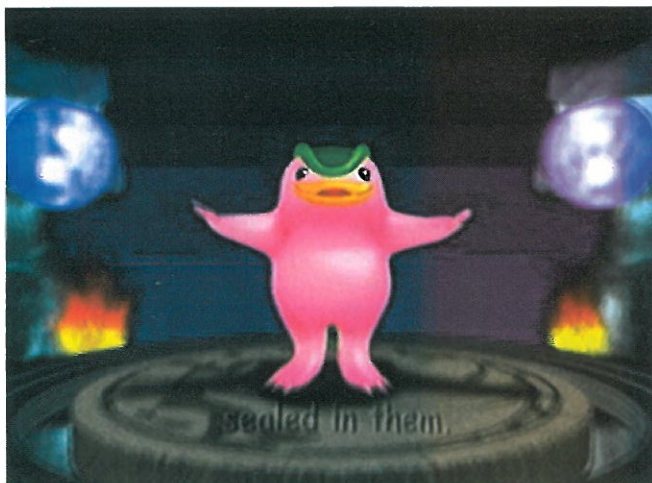
A pesar de conservar algunas de las criaturas aparecidas en la primera parte como el carismático Suez, en *Monster Rancher 2* encontraremos decenas de nuevas incorporaciones, todas ellas con ataques y comportamientos particulares. Asimismo, el aspecto gráfico ha mejorado bastante respecto a los feuchos sprites que presentaba su antecesor, ofreciendo ahora unos monstruos poligonales con cuidadas animaciones, específicas para cada estado de ánimo.

Para disfrutar de un juego como *Monster Rancher 2*, hay que cumplir tres condiciones básicas: tener sentido del humor, vocación de niñera... y ser nipón o estadounidense en su defecto (hace casi un año que apareció por aquellas tierras). A menos que, como parece, Sony se decida (¡sí, sí!) a traer un título tan atractivo como éste por estos lares.



EL CÓDIGO DE MARRAS

Para fabricar un monstruo por nuestra propia cuenta en *Monster Rancher 2*, simplemente deberemos introducir un CD cualquiera en la PlayStation, la cual leerá un segmento del disco y usará esos datos para generar un nuevo engendro. Esta premisa nos recuerda enormemente a uno de los inventos cuya presencia honró (y su desaparición aún más) el panorama videojueguil: el Barcode Battler, un artefacto a la altura de joyas como el 32X o el Virtual Boy. A medio camino entre *hand held* de última generación y consola minimalista, la gracia del Barcode consistía en recortar códigos de barras de los productos más variados y, cual caja de supermercado, pasarlos por un lector para obtener nuevos guerreros, armas o enemigos. Únicamente los pardill... ehm, usuarios que disfrutaron de las excelencias de esta máquina (como cierto elemento de esta Redacción), se harán una idea de lo que supuso el Barcode Battler.



GRIND SESSION

OTRA RACIÓN DE TRUCOS, CAMARERO

DESARROLLADOR: SHABA GAMES

EDITOR: SONY

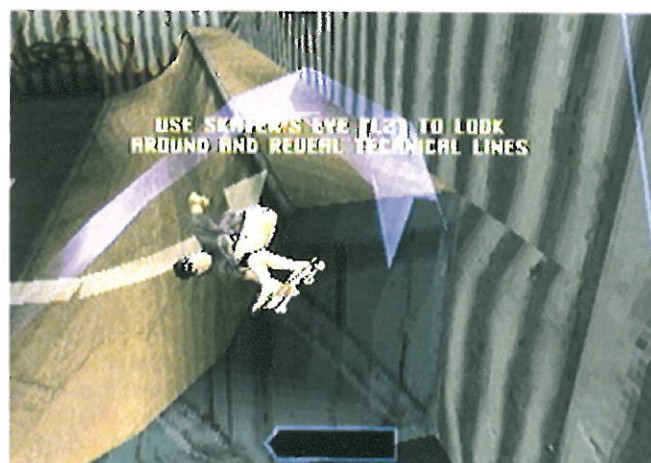
DISTRIBUIDOR: SONY

LANZAMIENTO: FINALES DE AGOSTO

Las coplas tienen a Manolo Escobar. Los toros a Curro Romero. Y los simuladores de skateboard en PlayStation tienen a *Tony Hawk's Skateboarding*, el más puro y genuino exponente de un género que hasta su aparición estaba más desangelado que la carrera musical de Dyango. Como viene siendo habitual, cuando un título triunfa le salen parientes de todas partes, y a los últimos *Trasher: Skate and Destroy* y *Street Sk8ter 2* se les va a sumar dentro de poco la apuesta de Sony que parece que lleva camino de convertirse en el hijo más aplicado del maestro Tony.

BUSCANDO A TONY DESCARADAMENTE

Grind Session no es un plagio descarado del juego de Activision, pero es evidente que sus desarrolladores le han echado unas cuantas docenas de vistazos. En el título de Shaba Games deberemos trukear en ocho escenarios distintos de ciudades americanas como Atlanta, Nueva York o San Francisco (recreados todos de una manera más que notable y con una solidez gráfica envidiable) con nuestro skater preferido de los seis que nos propone el juego. Además, si tenemos vocación de doctor Frankenstein también podremos crear nuestra propia



"criatura" con su lista personalizada de piruetas. Para poder ir superando una fase tras otra tendremos que realizar los trucos más espectaculares y las combinaciones de saltos más arriesgadas a fin de ganarnos el respeto de nuestros competidores, aunque si deseamos mostrar nuestro lado más gamberro recibiremos bonificaciones por destrozarnos bidones o radiocassetes. Ya que el juego cuenta con un control bastante exigente y un *feeling* realista y escrupuloso nos pasaremos un buen rato dándonos trompazos contra cualquier elemento del mobiliario urbano. Pero como recompensa, recibiremos una fluidez de movimientos notable gracias a unas animaciones aceptables y un motor 3D que sin llegar a los límites de *Tony Hawk's* cumple con nota el expediente. Además, para alegría de nuestros oídos disfrutaremos de la cañera música de *Sonic Youth*, *Black Flag*, *GZA Genius* o *No FX* (aunque en la beta que hemos recibido nuestras exhibiciones están amenizadas por un silencio que parece sacado de un cementerio) así como de unos efectos sonoros muy convincentes. Desde luego con la salida al mercado en el horizonte del esperado *Tony Hawk's Skateboarding 2* este juego parece tener un competidor muy duro; pero es justo reconocer que *Grind Session* nos ha dejado una primera impresión más agradable (pese a sus problemas de *clipping* y de cámara anárquica) que *Skate and Destroy* o la segunda parte de *Street Sk8ter*. Dentro de poco veremos si estas sesiones de *grind* merecen la pena.



-A Ania le quedan fatal las gafas de sol, ¡la voy a votar!
-¡Que no, mamá! Que esto es un videojuego y no la publicidad de Gran Hermanoooo...



KHAMRAI UN RPG DIVINO



¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: NAMCO

EDITOR: NAMCO

DISTRIBUIDOR: ¿SONY?

LANZAMIENTO: ANTES DEL 2001
EN JAPÓN

Además del prometedor *Tales of Eternia*, los nipones de Namco tienen en el tintero otro ambicioso RPG ideado por Kenji Terada, uno de los creadores de los tres míticos primeros capítulos de la saga *Final Fantasy*. Este *Khamrai* cuenta la historia de un mundo mágico donde los dioses y los humanos viven juntos, pero no con mucha armonía (más o menos como el 99 % de los matrimonios de hoy en día). Para resolver este embolado un joven huérfano aventurero (Kagato) y un orgulloso hijo de Dios (Yushi) deciden superar sus diferencias irreconciliables y marcarse un tour turístico por los 6 diferentes reinos flotantes para, a falta de un buen buffet de abogados, resolver por sí mismos los numerosos pleitos y trifulcas y restaurar la paz y la prosperidad. El juego mostrará imaginativos escenarios tridimensionales y estilizados personajes

en 2D diseñados por Haruo Mikamoto (*Macross*), y contará con la típica legión de secundarios que siguen fielmente las normas de los RPGs más clásicos (la sanadora bondadosa y altruista, el brutal mamporrero, la pícara descreída, el abuelo que se las sabe todas...). Pero el juego presenta dos innovaciones atractivas: por un lado seguiremos alternativamente las aventuras de cada uno de los



dos protagonistas y lo que uno haga en el mundo de los dioses, influirá en el de los humanos y viceversa. Asimismo el sistema de combate parece ser muy estratégico y más propio de un wargame que de un RPG, pues antes de cada combate definiremos detalladamente la estrategia que seguirá cada uno de los personajes que controlemos.



Aunque en el juego se vean personajes chiquitos en la calzada, no creemos que sea un homenaje al genial humorista españolooooorri.



THE WORLD IS NOT ENOUGH

UN SOLO BOND NO ES SUFICIENTE

¡ESTO PROMETE!

DESARROLLADOR: BLACK OPS

EDITOR: ELECTRONIC ARTS

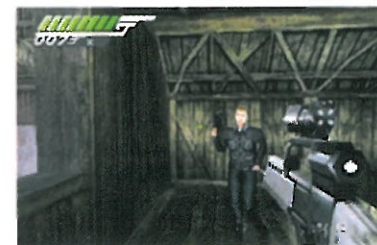
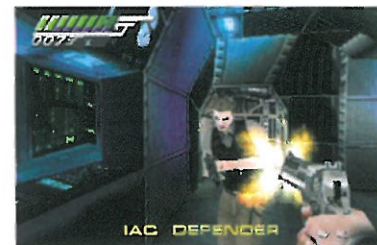
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: NAVIDADES

Vodkas con martinis, *Dom Perignons* del 48, cochazos con más trucos que el Inspector Gadget y agradables veladas amorosas con una interminable (y muy envidiable) nómina de turgentes espías y contraespías. Gracias a todo ello, el bueno de James Bond ha alcanzado prácticamente la inmortalidad cinematográfica. Y aunque la única adaptación de sus aventuras filmicas para PSX (*El mañana nunca muere*) fue bastante decepcionante, los señores de Black Ops contraatacarán antes de fin de año con *The World is*



not Enough, un juego con una pinta bastante atractiva, claramente inspirado en el maravilloso *Goldeneye* de N64. El título será un shooter en primera persona que seguirá fielmente el desarrollo de la película, aunque también se incluirán nuevas subfases y misiones secretas así como nuevos villanos (al parecer la felina Sophie "Electra" Marceau tampoco es suficiente). A lo largo de 10 misiones ambientadas en localizaciones de la película (seguiremos el típico recorrido turístico de Bond desde los montes del Cáucaso hasta Estambul) deberemos acribillar a cientos de malosos aunque también tendremos la ocasión de interactuar con el escenario y con otros personajes, como la muy interactuable Denise "Christmas" Richards. El juego promete una profundidad jugable poco habitual en los shoot'em-ups, incluyendo múltiples recorridos alternativos y un notable apartado técnico con un mínimo pop-up y animaciones basadas en el famoso método "motion-capture". Esperemos que esta nueva entrega bondiana consiga transmitir a los playstationeros el mismo glamour y tensión que la película que tiene como referencia.

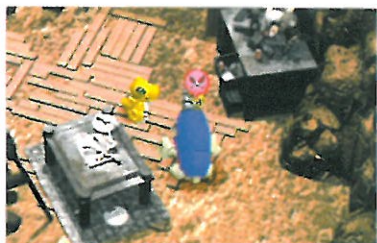


DIGIMON WORLD

¡APARTA PIKACHU!



DESARROLLADOR: BANDAI
EDITOR: BANDAI
DISTRIBUIDOR: ALGÚN VOLUNTARIO HABRÁ
LANZAMIENTO: ANTES DE QUE PASE LA MODA

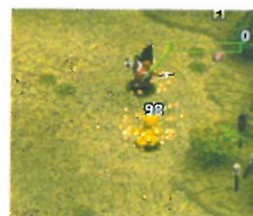


Ante la insistencia de vuestras cartas preguntando por los ahora populares Digimon (lo decimos porque salen por la tele y no porque se hayan sacado el carnet del partido de José María Aznar y Abel Matutes), aquí os ofrecemos una pequeña reseña de *Digimon World* para PlayStation, un título que, para cuando leáis estas líneas, habrá aparecido ya en Estados Unidos. Como era de esperar este título intenta reproducir el fenómeno *Pokémon* de Game Boy, pero utilizando como soporte a nuestra querida PlayStation. El resultado es una mezcla entre *tamagotchi* y juego de rol, cuya principal diferencia con el emblemático título de Pikachu y compañía es que ahora los personajes cobran volumen con los polígonos y que los combates se desarrollan en tiempo real y no por turnos. El toque *tamagotchi* está presente



en el juego de una forma bastante original: cuando un Digimon necesita atención aparece un icono encima de su cabeza indicando que tiene hambre o cualquier otra necesidad fisiológica que, naturalmente, deberemos atender.

De momento no se sabe nada de un posible distribuidor de *Digimon World* en España, pero dada la repercusión que tienen los personajes que lo protagonizan nos extrañaría que nadie se llevara el monstruo digital al agua (éste es el negocio más claro desde que pusieron un tenderete de Viagra en el congreso de fans de Julio Iglesias). Mientras esperamos, los suertudos de los japoneses están a punto de ver en su país la segunda parte del invento, *Digimon World 2*, del que esperamos hablaros próximamente.



Muchos dicen que *Digimon* es un plagio descarado, pero nosotros seguimos pensando que los programadores lo hicieron *poke* les dió la gana.

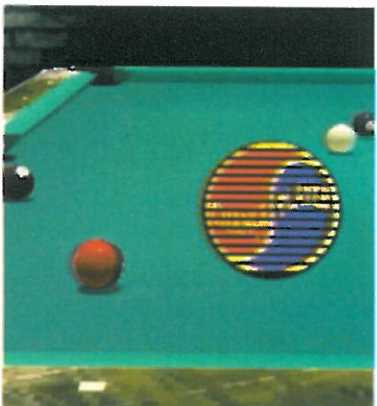


POOL ACADEMY

LOCA ACADEMIA BILLARÍSTICA

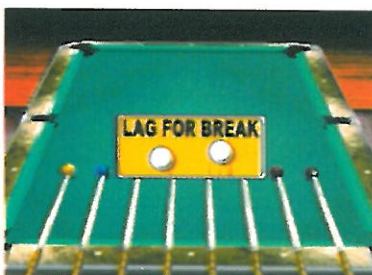
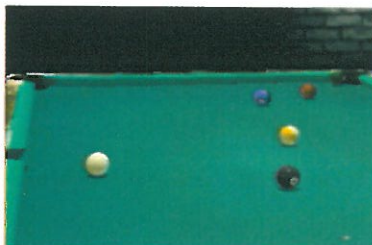
DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
LANZAMIENTO: ¡YA MISMO!

La avalancha de juegos de billar que pueblan la el catálogo de PlayStation ya clama al cielo, cuando ésta da sus últimos coletazos sin haber mimado tanto otros deportes como, por ejemplo, el tenis. Quejas Planetarias apar-

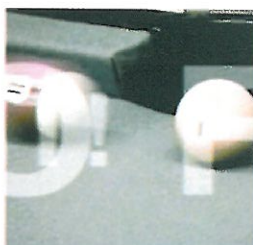


te, lo cierto *Pool Academy* tiene una pinta esperanzadora y, para ser justos, se le debe reconocer el mérito de recrear con fidelidad la modalidad más "circense" y espectacular dentro del mundo de los tacos y las bolas de colorines. Nos referimos al billar artístico, un subgénero popularizado por las exhibiciones televisivas, en las que unos tipos trajeados como para ir a un bautizo, a menudo rechonchos y con más años que Matusalén, nos maravillan con su habilidad para colar 8 bolas de una tacada, hacerlas botar como si fueran de goma para esquivar copas de champán y otras virguerías.

Varios jugadores de lo más enrollado, atractiva música instrumental y un tono colorista y "popero" son los mayores alicientes de este título de Ubi Soft. También parece bien resuelto el siempre espinoso asunto de enseñar la trayectoria ideal para lograr el éxito. La inclusión de modos de juego más tradicionales y la posibilidad de competir con los colegas pueden completar un simulador a tener en cuenta.



Esperemos que el juego pase la censura, porque ya se sabe que el billar es un juego en el que abundan muchos "tacos".



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA QUÉ GUÍAS HEMOS PUBLICADO EN CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO,

¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!

n1



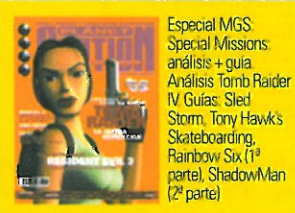
Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n9



Need for Speed IV, Road Challenge, Rollcage (2ª parte), Warzone 2100, Darkstalkers 3, Gex, Deep Cover Gecko (2ª parte), KKKND, Tomb Raider II (3ª parte), Alundra (3ª parte)

n15



Especial MGS: Special Missions análisis + guía. Análisis Tomb Raider IV. Guías: Sled Storm, Tony Hawk's Skateboarding, Rainbow Six (1ª parte), ShadowMan (2ª parte)

n21



Especial FERIA E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2. Previews: Chase the Express Analysis: Colin McRae 2.0, Tombi 2 Guías: Jedi Power Battles, Medieval 2, Colony Wars, El Sol Rojo

n4



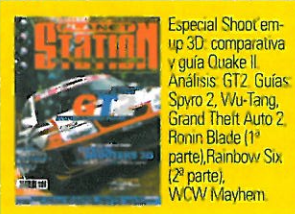
Tekken 3, Ghost in the Shell, Sentinel Returns, Breath of Fire III, Point Blank, Blast Radius, Batman & Robin, Wreckin' Crew y TOCA Touring Car Championship

n10



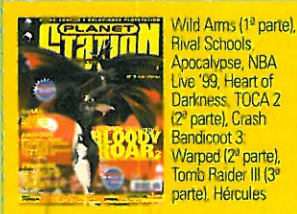
Driver, Hard Edge, GT, Asterix, Diver's Dream, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Tomb Raider II (4ª parte), Reportajes especiales: Came pixels y juegos de video, Play en la playa

n16



Especial Shoot'em-up 3D: comparativa y guía Quake II. Análisis: GT2. Guías: Spyro 2, Wu-Tang, Grand Theft Auto 2, Ronin Blade (1ª parte), Rainbow Six (2ª parte), WCV Mayhem

n5



Wild Arms (1ª parte), Rival Schools, Apocalypse, NBA Live '99, Heart of Darkness, TOCA 2 (2ª parte), Crash Bandicoot 3, Warped (2ª parte), Tomb Raider III (3ª parte), Hércules

n11



Driver (2ª parte), Ape Escape (1ª parte), Trap Runner, Grand Theft Auto: London, C&C: Red Alert, Broken Sword 2, Tomb Raider (1ª parte), Reportaje especial: Entre pistolas anda el juego

n17



Especial Fútbol: análisis + guía ISS Pro Evolution, comparativa y guía FIFA 2000. Análisis: Grandia. Guías: Tomb Raider IV (1ª parte), Medal Of Honor, El Mañana Nunca Muere, Ronin Blade (2ª parte)

n6



Reportaje MGS (análisis + avance) guía C3 Racing, Constructor, Street Fighter Alpha 3, WCV/NWD Thunder, Croc: Devil Dice, Wild Arms (2ª parte), Preview Ridge Racer Type 4

n12



Guías de Silent Hill, Syphon Filter, V-Rally 2, Ape Escape (2ª parte) y Tomb Raider (2ª parte). Reportaje especial: El rol que viene de Japón. Primera crónica de la feria londinense ECTS

n18



Especial Resident Evil 3: análisis + guía. Previews Resident Evil 3, Survivor, Fear Effect. Análisis: Colony Wars, El Sol Rojo. Guías: Tomb Raider: La Última Revelación (2ª parte), Disworld Noir, Ready 2 Rumble

n7



RFT 4, MGS (2ª parte), Reportaje Juegos de terror, Populous El Principio, Reportaje: Los mejores juegos, The Granstream Saga, Akuj the Hearties, Tomb Raider II (1ª parte), Alundra

n13



Guías: Soul Reaver, Croc 2 (1ª parte), WWF Attitude, Silent Hill (2ª parte), Medieval y Tenchu. Reportaje especial: feria londinense ECTS. Reportaje especial: 11 año de PlanetStation!

n19



Especial Apocalipsis PS2: Previews primeros títulos de Play 2. Previews: Vagrant Story, Chrono Cross. Análisis: Medieval 2, Syphon Filter 2, Fear Effect. Guías: GT2 (1ª parte), Crash Team Racing, Ehrgeiz

n8



Driver, Street Fighter Alpha 3 Rugsats, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4, Rollcage, MGS (3ª parte), Gex: Deep Cover Gecko, Civilization II, MSH vs SF, Tomb Raider II (2ª parte), Alundra

n14



Especial Expediente X: análisis + guía. Superanálisis Final Fantasy VIII. Guías: Shadowman (1ª parte), Silent Hill (3ª y última parte), Croc 2 (2ª parte), Wip3out, G-Police 2, Legend Of Kartia

n20



Especial Resident Evil: Survivor. Previews títulos de Play 2: Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gradius III & IV. Análisis: Rescue Shot, Vampire Hunter, Street Fighter EX 2 Plus, Rally Masters

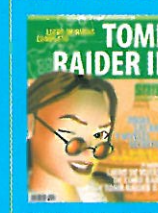
ESPECIALES

RESIDENT EVIL 2 65 PTAS



La saga Resident Evil, paso a paso. Les chupamos toda la sangre a Resident Evil 2 y Resident Evil: trucos, tácticas, secretos y la guía definitiva de ambos títulos.

TOMB RAIDER III 75 PTAS



Las tres aventuras de Lara Croft, Tomb Raider I, II y III, paso a paso. Con todos los mapas y secretos para completar la saga. ¡La mejor guía que puedes encontrar!

FF VIII 65 PTAS



Si te gustó nuestra guía de Final Fantasy VII, no puedes dejar de comprar nuestro número especial con todo lo que debes saber para acabar con éxito el octavo capítulo de la saga.

RE 3: NEMESIS 65 PTAS



La tercera parte de la saga de survival horror por excelencia desmenuzada al 100%. Todas las pistas y consejos necesarios para acabar con Nemesis en una guía imprescindible.

GRAN TURISMO 2 65 PTAS



Un juego tan grande como GT2 se merece algo tan enorme como esto. Todos los caméts, pistas, pruebas y coches dejarán de ser un misterio si te dejas conducir por esta guía.

NOTA: LOS NÚMEROS 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRAFICO FINAL FANTASY VII ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

En órbita

lisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis análisis aná

Este mes es el mes de los bombazos (y no nos referimos a nuevas revelaciones sobre los arreglillos financieros del bueno de Villalonga). Primer bombazo: el trepidante arcade *Silent Bomber* nos demuestra que Bandai sabe hacer cosas mucho mejores que los Power Rangers. Y traca por todo lo alto: *Vagrant Story*. Si esto no es una obra maestra con todas las de la ley con la mejor factura técnica vista en PSX que baje el señor Square y lo vea. Además, como acompañamiento, dos ambiciosas aventuras: *A Sangre Fría* y *Galerians*.



PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	4

GLOBAL



es la mejor garantía de que un producto será, como mínimo, agradable y, con mucha probabilidad, divertido. Una mala jugabilidad es capaz de cargarse un título con buenas puntuaciones en el resto de apartados, ya que puede convertirlo en una auténtica tortura.

GRÁFICOS

El factor más evidente y el primero que nos camela. Los gráficos determinan la calidad visual de un juego en función de unas cuantas variables: su resolución (grado de nitidez de la imagen), sus nivel de detalle, el ritmo de refresco (frames por segundo), la ausencia de problemas de clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente), la calidad de las texturas, la variedad de la paleta de colores, la cantidad de polígonos por imagen (si los gráficos son 3D, por supuesto) y la ausencia de niebla para ocultar el efecto pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

Si te pules un juego en media hora, su duración no es 'media hora' sino 'CERO'. Nueve mil pelas —ni ocho mil, ni siete mil— no se amortizan en menos de un mes, ¡qué caray! Pero no se trata de ser un negado y tirarse 30

JUGABILIDAD

Aunque este palabro no nos gusta nada, no hay ninguna palabra que exprese mejor este concepto. Un juego jugable —valga la redundancia— es aquel que da gusto manejar desde el primer momento: es fácil pillarle el tranquillo y no resulta frustrante ni siquiera para un novato. Pasearse por él es un placer gracias a su buen sistema de control y su fluidez. Una buena jugabilidad

días enteros para llegar al final, sino de quedarse con ganas de repetir y de buscar elementos nuevos en cada partida. Jugar una y otra vez a un mismo título tiene que poder ser un placer. Por definición, un juego de rol suele durar más que uno de puzzles, pero ¿cuántas horas nos hemos pasado todos pegando piños en *Tekken 3*? Son siempre los mismos personajes y los mismos movimientos, pero la repetición no les resta emoción... y, naturalmente, la capacidad multijugador juega un papel muy importante en ello.

AMBIENTACIÓN

La tendencia de los videojuegos a ser cada vez más un soporte narrativo le confiere una gran importancia a la atmósfera que consigamos crear. Cuando un juego cuenta una historia necesita dotarla de realismo con el fin de que para el usuario sea una auténtica experiencia, y no tan sólo un pasatiempo. Como en el cine, para ello necesita utilizar diversos elementos que, combinados, dan lugar a una buena (o mala) ambientación: los más importantes son la música, los efectos de sonido, la iluminación y los efectos especiales. Cuando el juego consigue crear una atmósfera envolvente, se puede empezar a hablar de ambientación.

VIDILLA

Este es, seguramente, el concepto más escurridizo de los que componen las puntuaciones parciales. Es algo similar a lo que también se ha dado en llamar 'adicción' o 'adictividad'. Cuando un juego te mete el gusanillo en el cuerpo y te deja siempre con ganas de jugar, es que te da vidilla. Son esos títulos que pruebas un día y, a partir de entonces, vuelves a casa cada día pensando en enchufar la consola y pegarte al mando de tu Play. Puede ser un juego supersencillo o muy sofisticado; la complejidad no tiene nada que ver, pero debe tener una dinámica que enganche y que no llegue nunca a cansar.

ACCESO

DIRECTO

Silent Bomber	34
Vagrant Story	40
A Sangre Fría	46
Galerians	50
Legend of Legaia	54
Front Mission 3	58
Drácula Resurrección	60
Railroad Tycoon II	62
Marranos en Guerra	63
Beatmania	64

GENIAL



Sólo los escogidos entran en esta categoría. Se han acabado las generosidades: sólo concedemos cinco planetas a los juegos que sean MUY BUENOS. No serán fáciles de ver, pero cuando los veas no lo dudes: tu Play estará desaprovechada y tu colección incompleta si no le hacen un hueco al título en cuestión.

POTENTE



Por un juego con cuatro planetas merece la pena pagar 7,8 y hasta 9.000 si hace falta. ¡qué caray! Es un título que está currado y que ofrece diversión y, en definitiva, CALIDAD. Si un juego no cumple un mínimo nivel en todos los aspectos importantes —jugabilidad, gráficos, control...—, no obtendrá esta puntuación.

PASABLE



Es la puntuación más corriente porque es la que reciben los juegos del montón. Aquellos que dices "bueeno, no está mal". Merecen ser tenidos en cuenta: echarles un vistazo, darse un rulo por ellos y... guardarlos hasta un nuevo aviso que, seguramente, nunca llegará. Eso sí: medio planeta más marca una gran diferencia.

CUTRILLO



Hay juegos que, sin llegar a ser un truño, dejan bastante que desear. Parecen títulos de relleno con el único objetivo de engrosar la lista de juegos para Play. Y si alguien pica, ¡pues mejor! Nuestra intención es que el primo de turno no tengas que ser tú, así que huye de los productos que luzcan un par de planetas.

FIASCO



"Esto no es posible, esto no es posible... ¡8.000 pelas vale esto! ¿Y a quién c***o se le puede haber ocurrido perpetrar este engendro? Tener una idea así es preocupante, pero poner pasta para ejecutarla y luego intentar recuperarla ¡es de juzgado de guardia!". Lo pillas, ¿no? Pues eso: 1 planeta = tomadura de pelo.



SILENT

PARA QUITARSE EL BOMBÍN

¡RECOMENDADO!

GÉNERO: ARCADE

IDIOMA: CASTELLANO

DESARROLLADOR: BANDAI

EDITOR: BANDAI/STUDIO 3

DISTRIBUIDOR: VIRGIN

PRECIO: 7.990 PESETAS

Ahora que los calores aprietan y el ambiente se hace más sofocante que una ducha comunal junto a Catherine Zeta-Jones y Angelina Jolie, desde el lejano Oriente nos llega uno de los juegos más refrescantes y sorprendentes de los últimos tiempos. Con el aroma de los mejores arcades, un desarrollo frenético y adictivo, toques originales de pseudo-estrategia y una realización técnica más que notable, este *Silent Bomber* puede dejar a aquellos que pasaron su tierna infancia entre matoncillos de barrio y

demás fauna de salón recreativo muy pero que muy satisfechos.

Y no es que el juego de Bandai desborde por su originalidad: unas bombas, un señor enfundado en un traje hortera corriendo como un desesperado de aquí para allá, una jauría de robots y engendros mutantes con ganas de machacarle el piloro al protagonista y escenarios futuristas dispuestos a ser demolidos. Pero es que este título muestra una realización tan sólida y unos detalles tan trabajados (como la trágica historia que acompaña a nues-



CLASICO
Station
Nº22 AGOSTO 2000

BOMBER

tras andanzas o el impresionante diseño de escenarios y *final-bosses*) que dejan claro que en Bandai se han tomado su trabajo muy en serio.

LAS DESVENTURAS DEL BOMBERO

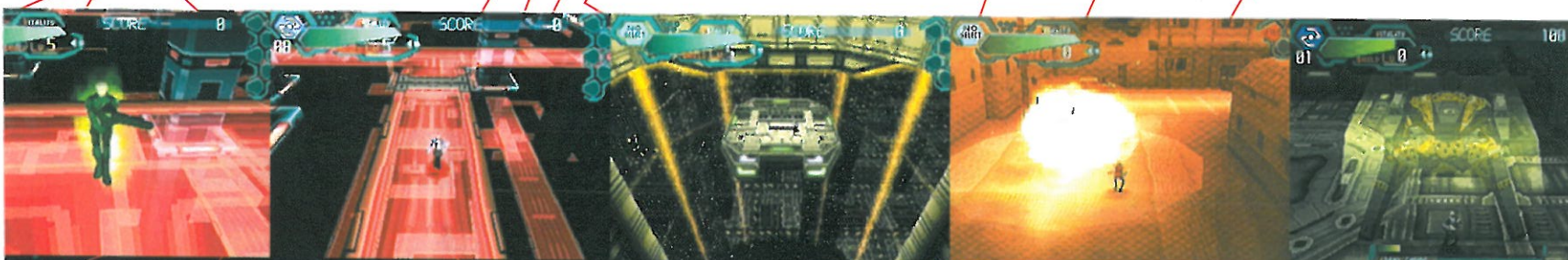
Que un juego de acción elevada al cubo intente desarrollar una historia más o menos coherente puede tener dos resultados: a) que el supuesto "argumento" tenga la profundidad de un chiste de Los Morancos y quede bastante ridículo entre tanto tiro y explosión

(véase el primer *Syphon Filter*), o b) que los guionistas tengan un día inspirado y sus invenciones no desentonen mucho dentro del conjunto final.

Afortunadamente *Silent Bomber* pertenece al segundo grupo y consigue mezclar con suficiente tino las masacres y demoliciones con los conflictos existenciales de Jutah, el "bombero silencioso".

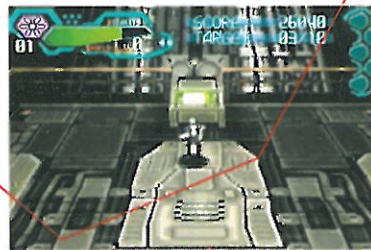
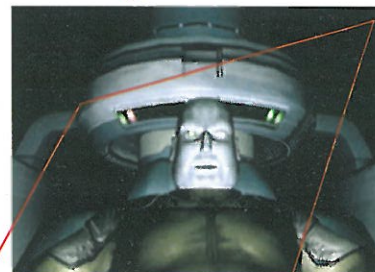
Como os indicamos hace unos números, el protagonista de la historia anda muy atormentado por un "quitame allá unos inocentes que achicharré sin darme cuenta" y forma parte de una

cuadrilla de héroes espaciales al estilo Comando G. Junto a la novata capitana Annri, la astuta Michino, el cachas de John, el gracioso Tim y el maquiavélico Benoit (típico señor misterioso al que sólo le falta decir el típico "ja, ja, ja" después de cada frase solemne), su misión es infiltrarse por sorpresa en la mega-nave Dante para frustrar los planes secretos de los malos. Pero a causa de una inesperada traición, la misión fracasa y Jutah se las tendrá que apañar solito para salvar el pellejo, proteger y rescatar a sus colegas, superar



sus fantasmas del pasado y como postre destruir por completo la nave nodriza enemiga, todo ello con la simpática compañía de miles de cacharros asesinos. Así que deberemos ir superando una serie de fases (14 en total) en las que nuestros objetivos consistirán fundamentalmente en destruir generadores, reactores o robots y echarle una mano a nuestros colegas en apuros. Claro que al final de muchas de estas fases nos las tendremos que ver con un clásico de las *coin-ops*: el jefe final gigantesco y ultra-resistente. Por supuesto, aunque en un principio puedan parecernos hermanitas de la caridad, tendremos que aprovechar tanto sus puntos débiles como sus rutinas, cada vez más complicadas de adivinar, que harán que se nos pongan las cosas verdaderamente canutas.

La mecánica de juego consiste fundamentalmente en colocar bombas, explotarlas, correr, colocar bombas, explotarlas y correr (repitase hasta la extenuación) aunque también nos encontraremos con elementos de plataformas y laberintos que pondrán a prueba tanto



METAL BOMBER SOLID

Además de que el eternamente apesadumbrado Jutah tiene más o menos el mismo salero y *gracia* que Solid "Carapiedra" Snake y debe inflitrarse en un territorio llenos de paisanos con pocas ganas de conversar sobre el olor de las margaritas u otros temas de la misma sensibilidad emocional, no acaban aquí las "coincidencias" entre el juego de Bandai y la obra maestra de Konami. En la fase 9 de *Silent Bomber* deberemos rescatar a la bella Annri en un escenario que recuerda mucho a la fase de la armería de *MGS* (la del C4 y las habitaciones con ítems), sólo que con cachivaches mecánicos para esquivar en lugar de soldados Genoma. Lo que hay que ver.



nuestra precisión en los saltos como nuestro sentido de la orientación. Sumadle a esto unas espeluznantes aglomeraciones de tanques y *mechas* que pululan de aquí para allá y millones de explosiones y disparos que parecen sacados de una convención de la Asociación Nacional del Rifle para tener

como resultado un desarrollo de juego no apto para gente hipertensa.

¿LA TÉCNICA? BIEN, GRACIAS

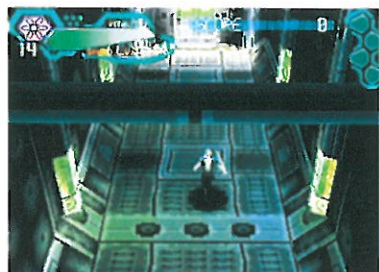
Francamente el planteamiento de este título es excelente, pero sin una realización técnica tan buena como la que se ha sacado de la manga Bandai en un momento de gloria la idea se hubiera desperdiciado completamente. El impresionante y solidísimo diseño de escenarios y enemigos nos hará creer que realmente estamos en el interior de una nave futurista, el magis-

tral motor 3D mueve el ingente moggollón de elementos en pantalla con gran fluidez y sin apenas ralentizaciones (aunque con algunos momentos caóticos bastante notables), los efectos de luz de las interminables explosiones son pirotecnia fallera pura y las secuencias de vídeo o generadas por la consola que desarrollan el argumento, sin llegar a deslumbrar, cumplen con creces su cometido. Además, el excelente doblaje al español de este título (que deja a la infame versión inglesa en mantillas) es de lo mejor que hemos escuchado últimamente y

UNA DE E-CHIPIRONES EN SU SALSA

No se trata de una nueva marca de patatas fritas: los E-Chips son una serie de procesadores que iremos encontrando entre bombazo y bombazo, los cuales nos permitirán incrementar nuestras habilidades y prestaciones en tres aspectos diferentes. Dependiendo de la cantidad de chips que acumulemos podremos aumentar el número de bombas que coloquemos de una sola tirada, incrementar el alcance de las bombas que lancemos a distancia o mejorar nuestro escudo defensivo para resistir mejor los ataques que nos tomen como objetivo. Lo mejor del asunto es que en cualquier momento podremos pausar el juego y variar la disposición de los chips a nuestro antojo: unas bombitas más pues... quíteme medio escudo, señora... y algo más de alcance por si las moscas. Dependiendo de la situación en que nos encontremos o el *final-boss* con el que nos las tengamos que ver la estrategia *chipera* adecuada puede hacernos pasar de la desesperación más absoluta a la tranquilidad del deber cumplido.





ayuda a redondear un apartado técnico envidiable.

Lástima que todas estas excelencias se vean algo ensombrecidas por la apurada duración del juego (5 horas a lo sumo), comprensible dado el tono pro-

fundamente arcade pero que sabe a poco teniendo en cuenta la impresionante tensión que puede llegar a suscitar. A modo de compensación tenemos el modo Arena para dos jugadores en el que podremos escoger los enemigos y

los jefes finales que vayamos desbloqueando mientras juguemos, lo que consigue alargar la vida del juego más allá de la trepidante partida a solas.

Pese a todo no penséis que el juego apuesta únicamente por la adrenalina y desprecia nuestra materia gris: cual bochornosa *Noche de Fiesta* de José Luis Moreno: tanto a la hora de descifrar las rutinas de los jefes finales (los últimos son realmente duros) como a la hora de administrar estratégicamente las bombas especiales o los e-chips de los que dispongamos deberemos pensar un poco (en el caso de que nuestras neuronas, a diferencia de las del redactor Seed, aún muestren síntomas de actividad y no formen parte de una colección de antigüedades junto al babero de Sara Montiel). Mención especial en este sentido para el originalísimo combate final del juego, que hará derramar una lagrimilla de alegría a los fans ajedrecísticos de Kasparov y compañía.

En resumen, estamos ante uno de los mejores juegos arcade que hemos visto en mucho tiempo en PlayStation: gracias a su excelente apartado técnico, su enorme jugabilidad, tremendo ritmo de juego y adicción inagotable este título merece formar parte de la colección de cualquier playstationero que se haya dejado sus buenos cuartos en un salón recreativo.

BOMBAS DE TODOS LOS COLORES

Un surtido variado de bombones siempre es agradable al paladar. En *Silent Bomber* además de las bombas de serie dispondremos de tres tipos de bombas especiales que nos ayudarán mucho en nuestra tarea y endulzarán los momentos más amargos (esos en los que uno está a punto de comerse el Dual Shock con guarnición de patatas). Las bombas de napalm incendiario nos permitirán achicharrar a la parrilla a todo engendro viviente en un buen radio de acción, las de gravedad causarán un centrifugado a lo bestia a los incautos que caigan en su radio de acción y las de electricidad provocarán una descarga de unos buenos miles de vatios que dejarán momentáneamente a nuestros enemigos más estáticos que el moño de la Venus de Milo. La parte negativa del asunto es que tendremos que racionar estas súper bombas (no podremos llevar más de 20 de cada clase) y que dependiendo del tipo de enemigo, algunas de ellas causarán como mucho cosquillas en la rabadilla.



EN FIN...	
▲	ARRIBA
> GENUINA ACCIÓN ARCADE	
> TÉCNICAMENTE EXCELENTE	
> MAGNÍFICO DOBLAJE	
▼	ABAJO
> SE PUEDE HACER CORTO	
> A VECES ES CAÓTICO	
> DIFICULTAD DESCOMPENSADA	

PUNTUACIÓN	
PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	5
GLOBAL	
●●●●●	

PLANETSTATION Y VIRGIN INTERACTIVE TE REGALAMOS UN EJEMPLAR DEL FANTÁSTICO

SILENT BOMBER

SORTEAMOS 15 EJEMPLARES DE ESTE ADICTIVO JUEGO DE BANDAI QUE ANALIZAMOS EN ESTE MISMO NÚMERO DE *PLANETSTATION*, ASÍ QUE BÚSCATE LA VIDA Y RESPÓNDENOS A ESTA SENCILLA CUESTIÓN:

¿CÓMO SE LLAMA EL ATORMENTADO PROTAGONISTA DE *SILENT BOMBER*?

- A> JUTAH
B> PEPE SILENCIOS
C> NIKOMO NIDUERMO
D> JAMES BOMB

Nombre

Dirección

Teléfono

¿CÓMO SE LLAMA EL ATORMENTADO PROTAGONISTA DE *SILENT BOMBER*?

- A JUTAH
B PEPE SILENCIOS
C NIKOMO NIDUERMO
D JAMES BOMB

BASES DEL CONCURSO

- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lotanto, aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo (1 de septiembre).

QUE NO TE DEN BOMBA POR LIEBRE Y PIÉNSATE BIEN LA RESPUESTA. ASÍ QUE NO TE DEJES LLEVAR POR LA EVIDENCIA E INVESTIGA... Y CUANDO CREAS QUE ESTÁS EN LO CIERTO, RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:

CONCURSO SILENT BOMBER
PlanetStation - Editorial Aurum
C/Juventut, 19 08830 BARCELONA

LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DEL CONCURSO SE PUBLICARÁN EN PLANETSTATION 24






© 2.000 STUDIO 3. Todos los derechos reservados.



VAGRANT





De vez en cuando el mundo PlayStation se ve sacudido por la aparición de algún título que demuestra que 32 bits sirven para realizar cosas más sofisticadas que *Hugo 2* y que los límites de la consola de Sony tanto a nivel técnico como creativo no están ni mucho menos cerrados. Juegos como *Metal Gear Solid*, *Driver* o *Final Fantasy VIII* ya tienen un nuevo acompañante, pues este *Vagrant Story* además de presentar un aspecto visual y sonoro que deja a la gran mayoría de juegos de PSX a muchísima distancia supone un paso adelante en el género del rol y la aventura. Y es que este impresionante título representa una magistral mezcla de los elementos más puros de los RPGs con una historia de fondo de una profundidad e intensidad emocional pocas veces vista en un videojuego. Aunque

STORY

¡RECOMENDADO!

GÉNERO: AVENTURA/RPG


IDIOMA: INGLÉS

DESARROLLADOR: QUEST/SQUARE

EDITOR: SQUARE EUROPE

DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

PRECIO: 7.990 PESETAS



parezca increíble, Square se ha vuelto a superar.

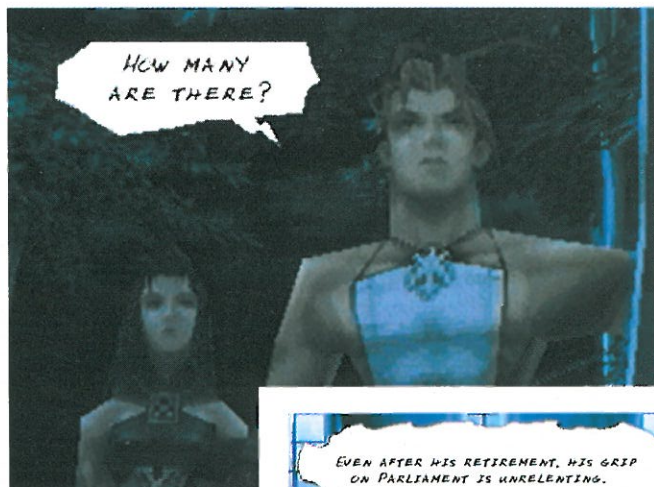
TÉCNICAMENTE PERFECTO

Nos apostamos una opipara cena con los gastos a pagar a quien nos muestre un juego de 32 bits con mejores gráficos en 3D, efectos de sonido, secuencias generadas en tiempo real o efectos de luz que esta maravilla de Square (y no vale *MGS*). Es asombroso contemplar la solidez de piedra de los entornos o el impresionante trabajo realizado con las texturas (es bestial el grado de detalle de los escenarios así como la genial recreación de las superficies de piedra, madera, ladrillo y las lianas, plantas, riachuelos o árboles). Pero es que si a esto le sumamos la increíble gama de tonalidades y reflejos de luz y el magistral tratamiento de los sombreados... ¿os imagináis una catedral gótica o una ciudadela medieval francesa trasladada piedra por piedra a nuestra Play?

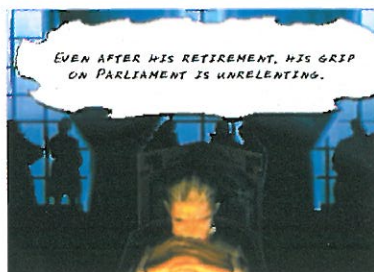
Vagrant Story no es sólo un juego técnicamente maravilloso, sino que presenta una belleza estética (suena más cursi que la pámela floreada de Pítita Riduejo, pero es cierto) nunca vista en PSX.

El desfile de excelencias técnicas continúa en las sublimes secuencias en tiempo real (como la impresionante

EN ÓRBITA



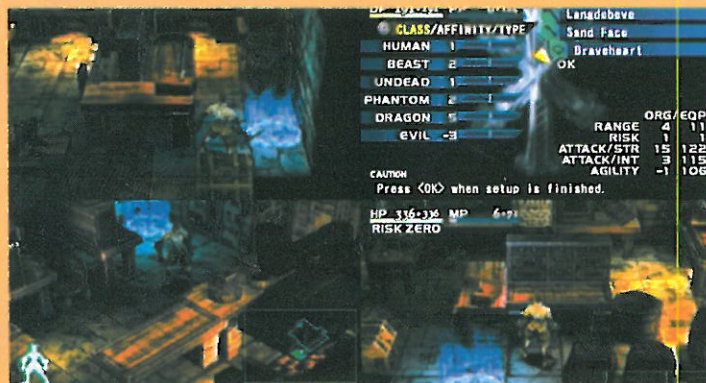
-¡Oye Callo, ven pa'ca!
-¡Será grosero el flequillo de carnaval este!
-¿Pero no era "Callo" tu nombre?



terribles flashbacks de Ashley o el sobrecogedor encuentro final en la Gran Catedral entre el protagonista y un sorprendente Sydney) que muestran una soberbia planificación cinematográfica y unas animaciones, expresiones faciales y estilizado diseño de personajes que no esperábamos encontrar nunca en nuestra humilde PSX. También es realmente impresionante el grado de detalle, variedad de diseños y fluidez de movimientos de

EN CASA DE HERRERO...

Los únicos establecimientos que podremos visitar en Léa Monde serán las herrerías repartidas por la ciudadela, cada una especializada en unos tipos concretos de materiales. Con nuestras manitas y las hojas, empuñaduras y gemas mágicas que nos iremos encontrando en nuestras aventuras podremos forjar todo tipo de armas. Algunas podrán ir directamente a la chatarrería, pero si logramos dominar mínimamente el asunto conseguiremos potenciar enormemente nuestra posibilidades de vencer a los enemigos más resistentes. También podremos fundir armaduras y demás elementos de protección, así como reparar los daños de nuestras espadas para evitar sorpresas inesperadas.



los enemigos que nos encontraremos en nuestra aventura (algunos realmente gigantescos). Y en el apartado sonoro, tres cuartos de lo mismo. Los efectos de acojonantes murmullos, fluir de riachuelos, pjar de pajarillos, pasos en la madera o en la piedra, gritos de dolor, espadazos y explosiones de hechizos suenan con una versosimilitud pasmosa y la banda sonora de Hitoshi Sakimoto, además de adaptarse perfectamente a los diferentes

momentos de la historia, merece ser escuchada una y otra vez.

ASHLEY EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Bien, creemos que hemos dejado más o menos claro que a nivel técnico este título es algo así como la capilla Sixtina de los juegos de Play. Pero detrás de todo este maravilloso aspecto visual y sonoro hay más maravillas todavía, porque tanto el argumento de esta "historia errante" ambientada en plena época medieval europea como el revolucionario y profundísimo sistema de combate (no recomendable para amantes del simple "zambombazo y tontetieso") merecen pasar a los anales de la histo-

UN REPARTO MAL AVENIDO

Si creáis que las conspiraciones, dobles caras, hipocresías, sorprendentes revelaciones y tenebrosos pasados de los concursantes de *Gran Hermano* no tenían parangón, esperad a ver las enrevesadas tramas de oscuros intereses en las que se ven implicados los ambigüos personajes de *Vagrant Story*.

ASHLEY RIOT

EDAD: 20 AÑOS LARGOS
OCUPACIÓN: "RISKBREAKER" DE LOS VALENDIA KNIGHT OF PEACE

Horribles flequillos a parte, este pariente de Van Damme con alpargatas es el héroe de la función. Debido a su trabajo como agente secreto encargado de los trabajos sucios muestra una preocupante amnesia que le hace ser imposible como el mármol. Una vez en Léa Monde se encontrará con viejos amigos de correrías juveniles y otros tipos no tan amigables, desatará sus instintos más asesinos y recordará hechos traumáticos del pasado. Aunque le va más dar espadazos que entablar conversaciones, muestra un notable cinismo y humor negro.



CALLO MELROSE

EDAD: 23 AÑOS
OCUPACIÓN: ESPÍA DE LOS VALENDIA KNIGHT OF PEACE

Típica chica maciza y sugerente que intenta hacerse amiga del prota y ayudarlo en todo lo posible pero que se encuentra con un desden inicial incomprensible por parte de Ashley (¿cómo quieren los guionistas que nos identifiquemos con un tipo así?). Cuando la señorita Melrose sea secuestrada por Sydney, Ashley recapacitará y tendrá un nuevo y poderoso aliciente para cargarse al malo. Melrose pondrá gotas (le ternura en su relación con el niño secuestrado y sus captores y conseguirá develar confesiones inesperadas gracias a sus poderes "paranormales" (otros lo llamarían persuasión femenina).



JAN ROSENCRATZ

EDAD: 20 AÑOS
OCUPACIÓN: EX - "RISKBREAKER" DE LOS VALENDIA KNIGHT OF PEACE

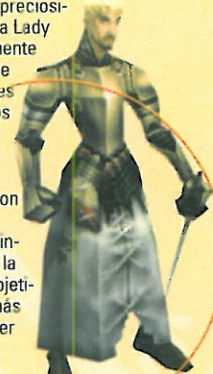
Este tipo es todo un prodigio de hipocresía (y un auténtico maestro para los múltiples aspirantes a la presidencia del PSOE): capaz de trabajar al mismo tiempo para tres jefes distintos, es difícil adivinar a cual de ellos odia más. Ambicioso, traicionero y menos listo de lo que se cree, comparte algunas experiencias tormentosas con Ashley y le supera de largo en socarronería y sarcasmo. Un patético personaje tipo Mario Conde: se llega a creer el rey del mambo pero no pasa de bailarín de tercera.



ROMEO GULDENSTERN

EDAD: 34 AÑOS
OCUPACIÓN: CAPITÁN DE LA ORDER OF THE CRIMSON BLADE

La clase, elegancia y glamour canalicado personificados. Este caballero, además de tener a toda una preciosidad a sus pies (la ingenua Lady Samantha), es siniestramente maquiavélico y a pesar de servir a un Cardenal, no es muy católico que digamos y muestra un inusitado conocimiento y curiosidad por las artes ocultas que debe combatir. Con una numerosa legión de soldados a su mando y ningún tipo de compasión a la hora de conseguir sus objetivos, este hombre tiene más peligro que Stevie Wonder con una recortada.

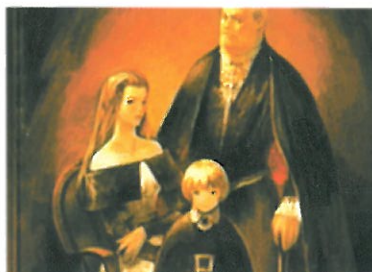




Barba negra y pelo rubio: o en la Edad Media ya existía el Farmatint o este tipo lleva un pedazo de bisoñé del tamaño de la catedral de Burgos.

ría del entretenimiento lúdico (cuando nos ponemos grandilocuentes, no hay quien nos pare).

Como os avanzamos en la previa de este juego de hace 3 números, en *Vagrant Story* interpretamos a Ashley Riot, un agente del cuerpo de los Valendia Knight of Peace (una especie de CIA medieval) que debe internarse en Leá Monde, tétrica ciudad-fortaleza abandonada que sirve de refugio a una secta de herejes religiosos (los Müllenkamp). El líder de la secta,



Sydney Losstarot, ha decidido secuestrar por las bravas al hijo pequeño de un rico y gordinflón aristócrata y nuestra misión será rescatar al chico y de paso, llevarnos por delante al malvado Losstarot. Ahora bien, no seremos los únicos que buscarán al niño y a sus raptores, pues el elegante Romeo Guildenstern y su Order of the Crimson Blade también andan tras la pista de Sidney con el agravante de que muestran una extraña pasión por despedazarnos desde las primeras de cambio. Si a esto le sumamos una ingente pandilla de monstruos con muy malas intenciones, manipulaciones y traiciones a tutiplén, oscuros juegos de intereses con la inmortalidad y la transmigración de las almas como tema principal, sorprendentes acontecimientos del pasado que salen a la luz y mucho, mucho misterio y magia maligna nos acabaremos encon-

Arriba podéis ver al rubiales de Sydney, que gasta menos pelos en el pecho que un Action Man.



SYDNEY LOSSTAROT

EDAD: DESCONOCIDA
OCUPACIÓN: LÍDER DE LA SECTA MÜLLENKAMP

Esta mezcla de Freddy Krueger y Drag-queen del siglo XVII tiene un pasado desconocido, una misteriosa manía de aparecer en el momento más inesperado para atormentar a Ashley recordándole sus traumas y una gran afición a los tatuajes talla XXXL. Sumadle una inmortalidad a prueba de flechazos y desmembramientos y un dominio de las artes mágicas que ya desearía para sí Aramis Fuster para tener como resultado un carismático nigromante que mantiene una extraña relación de amor-odio con el protagonista.



JOHN HARDIN

EDAD: 29 AÑOS
OCUPACIÓN: CO-LÍDER DE LA SECTA MÜLLENKAMP

Mano derecha de Losstarot, el honrado Hardin intenta calmar los instintos más destructivos de su colega al mismo tiempo que se hace cargo del pequeño Joshua con la profesionalidad de toda una señora Doubtfire. Este hombre también tiene sus poderes paranormales y su consiguiente pasado tremebundo y lacrimógeno y aunque no presenta mucho peso en la historia protagoniza uno de los momentos más sobrecogedores y memorables del juego (aún estamos pagando los cargamentos de pañuelos que gastamos con la escenita de marra).



JOSHUA BARDORBA

EDAD: 4 AÑOS
OCUPACIÓN: REHÉN DE LA SECTA MÜLLENKAMP

No habla, no lucha contra nadie, no se marca posturitas para la eternidad y apenas levanta dos palmos del suelo, pero este niño con cara de no haber roto un plato en su vida es uno de los elementos fundamentales de la historia. A causa de su inesperado secuestro por la secta Müllenkamp se desencadena toda la trama y tanto su atormentado papá como sus malvados secuestradores y supuestos rescatadores irán mostrando sus verdaderas (y nada inocentes) intenciones.



DUQUE BARDORBA

Edad: 64 años
Ocupación: Político retirado

Este obeso aristócrata medieval es el padre del pequeño Joshua (mímm. 64 años el padre y sólo 4 el hijo... y nosotros que pensábamos que la Viagra era un invento de finales del siglo XX). Bastante perjudicado de salud, su única preocupación ante de irse a criar malvas es volver a ver a su hijo con vida y arrasar por completo la ciudad de Leá Monde, aunque poco a poco irá pensando más en lo segundo que en lo primero. Para no variar, también tiene sus trapos sucios y pecados de juventud.





Los programadores se han decantado por poner muchos azulejos en el juego. No está mal, pero también podrían haber incluido algún "amarillo" para dar algo de variedad...



trando con una historia que ni Hitchcock en un delirio paranoico hubiera sido capaz de imaginar.

DRAGONES Y MAZMORRAS

No creáis que pese a la complejidad de su argumento la mecánica de juego de esta mezcla de aventura y action-RPG sea muy complicada. Simplemente deberemos ir explorando los diferentes *dungeons* de los que se compone la inmensa Leá Monde evitando que los monstruos que nos encontremos nos hagan papilla, consiguiendo llaves y pasaportes que nos permitan acceder a nuevas zonas y resolviendo unos puzzles de creciente dificultad basados en cajas que mover y apilar para superar muros o desniveles. Precisamente este simplista desarrollo gana enormemente en complejidad cuando debamos hacer lo que mejor sabemos: freír a espada-zos a nuestros enemigos. Y es que el tremendo sistema de combate del juego (que puede desanimar a los menos pacientes) nos obligará a estrujarnos continuamente las meninges. Tenemos la posibilidad de atacar o ser atacados en diferentes partes del cuerpo en un sistema en semi-tiempo real en el que la gran cantidad de características de las armas (tipos de golpe, afinidades a elementos y afinidades a enemigos) influye de manera decisiva en el daño que hagamos o recibamos. Para conseguir



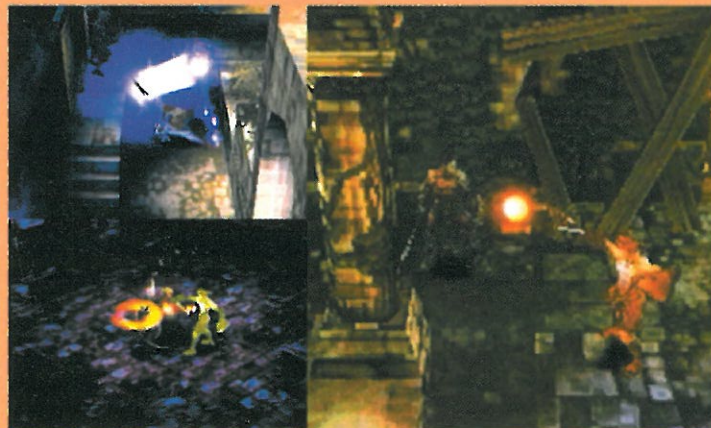
derrotar a nuestros contrincantes deberemos descubrir sus puntos débiles y planear estrategias basadas en el tipo de arma y la clase de hechizo que usemos, teniendo siempre en cuenta los típicos contrarios (agua-fuego; luz-oscuridad; aire-tierra). Para complicar aún más la cosa, dispondremos de unas



habilidades de batalla que nos permitirán encadenar combos de ataque con una tremenda cantidad de golpes de efectos diferentes o defendernos de múltiples maneras de los ataques que suframos. Y como colofón final, si nos excedemos en la utilización de las habilidades de batalla veremos cómo nuestro

HAZ UN BREAK

Además de las poderosas magias que podremos utilizar cuando unos simples espada-zos no sean suficiente, Ashley tiene otro recurso para las situaciones comprometidas. Esta solución de emergencia son las devastadoras "break arts" (que no tienen nada que ver con una interpretación artística del *break dance* como afirmaba con resolución nuestro estimado Holybear). Mediante estos mega-mamporros podremos causar mucho más daño de lo habitual y además seremos recompensados con unos espectaculares efectos de luz que parecen sacados de un capítulo de *Bola de Dragón*.





LOS TURISTAS ACCIDENTALES

Viendo la increíble belleza de los escenarios del juego es difícil creer que un grupo de diseñadores nipones pueda representar con tal verosimilitud construcciones que parezcan sacadas del gótico europeo. El secreto del asunto es que los creadores de *Vagrant Story* se desplazaron a la ciudad francesa de Saint Emillion para, cámara fotográfica en ristre (no olvidemos que estos tíos son nipones), hacer un recorrido turístico por la parte vieja de la villa y tomar notas al pie de terreno sobre las construcciones medievales. Luego adaptaron los muros de ladrillos, fachadas, arcos y bóvedas a los 32 bits de la Play... y así les salió el juego.

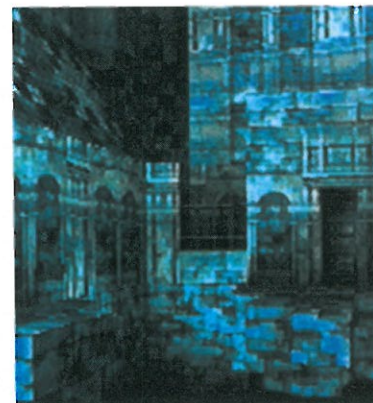
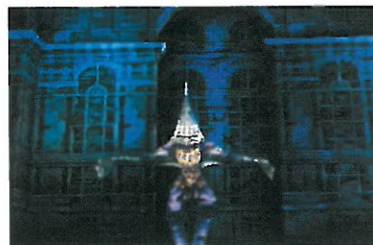


"risk" (algo así como fatiga + nerviosismo) se eleva influyendo negativamente en nuestras prestaciones. Os juramos por Laetitia Casta que aunque en un principio este complejo sistema pueda frustrar al más pintado, si uno le dedica tiempo (o si no echa un vistazo a nuestra fastuosa guía especial) puede descubrir combates de una apabullante riqueza táctica.

PARA QUEDARSE SIN HABLA

Ahora bien, a pesar de sus inagotables virtudes hay un elemento que chirría

enormemente en *Vagrant Story*. Y es que cuando uno escucha en las secuencias intermedias los pasos de los personajes o el tintineo de sus armaduras y puede observar sus gestos de sorpresa y el movimiento de sus labios es de esperar oír unos apasionados discursos que refuerzan la personalidad de los personajes. Si en vez de esto vemos unos bocadillos tipo cómic con texto (en inglés) escrito en su interior el chasco es de los que hacen época. ¿Cuándo decidirá Square romper la ley de silencio de los personajes de sus juegos?




"Hombre Patxi, vale que el melenas te pidió consejo para que las mujeres 'murieran por sus caricias', pero me parece que esos guantes no son la solución".



Por mucho que se empeñe el juego, no nos congratulaaaaa que el *Vagrant Story* busque el inglés que todos llevamos dentro. Si se hubiera traducido al castellano sería *Léa Monda*.

EN FIN...	
ARRIBA	
> TÉCNICAMENTE PRODIGIOSO > MAGISTRAL MEZCLA DE AVENTURA Y RPG > MARAVILLOSA HISTORIA, PERSONAJES, AMBIENTACIÓN...	
ABAJO	
> NO TENER VOCES ES UN PECADO... > ...Y LOS TEXTOS ESTÁN EN INGLÉS > SU COMPLEJO SISTEMA DE COMBATE Y ARMAS PUEDE APABULLAR	

PUNTUACIÓN	
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	5
VIDILLA	5
	GLOBAL



A SANGRE FRÍA

GÉNERO: AVENTURA
IDIOMA: CASTELLANO
DESARROLLADOR: REVOLUTION
SOFTWARE
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 7.990 PESETAS

Tenemos que reconocer que la primera impresión que nos causó *A Sangre Fría* no fue excesivamente positiva. "¿Un juego de acción en el que los personajes se mueven con la gracilidad de un koala artrítico? ¿Pero esto qué es!" Por suerte, tras unas cuantas horas de juego uno se da cuenta que la nueva obra de Revolution Software es el relevo natural de sus anteriores aventuras gráficas para Play -*Broken Sword I y II*- cosa que alegrará a los maltratados seguidores de este género, pero que puede helar la sangre a los amantes del gatillo fácil.



Y es que en *A Sangre Fría* te pasarás más tiempo interrogando al primero que se te cruce por el camino para obtener pistas que disparando balas. De hecho en la mayor parte de las ocasiones en las que intentes resolver las cosas por la fuerza bruta, lo único que conseguirás es cambiar tus pijamas de seda por uno de alcorcho con un crucifijo en la parte delantera. Vamos, que pese a que el título del juego promete un festín de sangre y adrenalina a raudales, la verdad es que hemos visto entrevistas de Pedro Ruiz con las que hemos sentido mayor violencia (especialmente el día que utilizamos el cenicerito de bronce a modo de mando a distancia fulminante).

DIARIO DE UN ESPÍA

Por suerte a *A Sangre Fría* no le faltan virtudes que compensen sus carencias. Para empezar el planteamiento de la historia es el más asombroso que hemos visto jamás en un videojuego: los acontecimientos del juego no trans-

curren en el "presente" sino que son narrados a modo de *flashback* por el protagonista, John Cord a partir de sus recuerdos. Así cuando nos eliminan en el juego oírás la voz de nuestro héroe diciendo que la misión no pudo transcurrir así, por lo que tendrás que volver a jugar para "relatar" adecuadamente cómo transcurrió.

¿Que por qué el bueno de Cord se pone a explicar sus operaciones ultra-secretas como una comadre en el confesionario del *Gran Hermano*? Bueno, pues resulta que un señor muy malo llamado Nagarov de la república de Volgia (al parecer esta nación perteneció a la URSS, lo cual ya garantiza altas dosis de perversidad en cualquier guión que se precie) lo ha capturado, y le hace hablar de sus operaciones de espionaje utilizando su "palique"... aplicándole habilidosamente sobre las costillas de nuestro héroe.

A Sangre Fría retoma gran parte de la mecánica de las anteriores producciones para PlayStation de Revolution.

Así, cada vez que habléis con alguien aparecerá un icono con los temas de que puedes hablar con él (desde un partido de fútbol para romper el hielo, hasta temas más trascendentales para la aventura como interrogar sobre el paradero de una bomba). Hay detalles realmente geniales, como la posibilidad de sonsacar a algún confidente esquivo apuntándole con la pistola para que "cante" (nosotros haríamos lo mismo con los participantes del festival de Eurovisión pero precisamente para evitar que abran la boca).

Gracias a la fantástica traducción al castellano del juego, estas conversaciones se convierten en el mayor aliciente de cara al jugador para seguir adelante en la aventura. Tampoco se puede despreciar la tremenda complejidad que suponen algunos puzzles que sin duda engancharán a los usuarios a los que les guste flagelarse las meninges.

Lamentablemente la grandiosidad de la aventura se ve ensombrecida por un

EL GRUPO SANGUÍNEO

Toda aventura gráfica que se precie posee un montón de personajes con los que "pelar la pava". *A Sangre Fría* no es una excepción y cuenta con un elenco protagonista al que se les ha dotado de un pasado con más puntos oscuros que una foto de familia de los 101 dálmatas.

JOHN CORD

John, el personaje central del juego, huye de una infancia desgraciada en la que perdió a su madre y recibió malos tratos constantes por parte de su padre. Para ello se enroló en el ejército y luego en la agencia MI-6, para acabar siendo apaleado por los malos de turno. Si es que el que vale para algo...

DMITRI NAGAROV

Hombre fuerte de Volgia, frío jugador de ajedrez, estadista y quebrantador de derechos humanos en su tiempo libre, Dmitri Nagarov es al hombre que debes batir en el juego. No sabemos realmente de dónde han sacado la inspiración los programadores pero, debido a su carácter, este personaje es hijo directo de Putin (con perdón), el actual dirigente de Rusia.

LUKYA

Como todos los grandes personajes malignos Nagarov tiene a su propia mano derecha / perro guardián, y ese no es otro que Lukya. Este hombre no es particularmente brillante, pero en contrapartida ofrece grandes prestaciones como psicópata torturador. Sueña con protagonizar *El Silencio de los Cord(eros)*.

CHI-KING CHEUNG

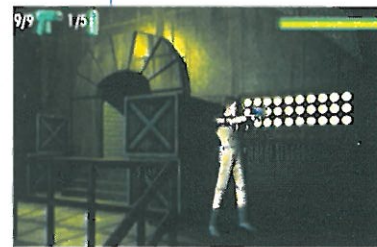
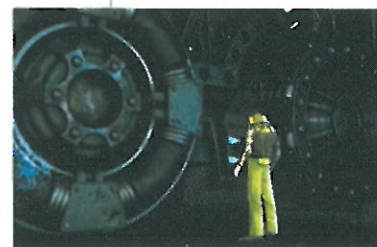
Esta agente oriental es una espía al igual que John, aunque en su caso no le debe lealtad al glorioso Imperio británico, sino a la China comunista. Pese a no estar exactamente en el mismo bando John se muestra muy interesado en encontrarla para soltarle aquello de "mi nombre es Cord, John Cord".

GREGOR

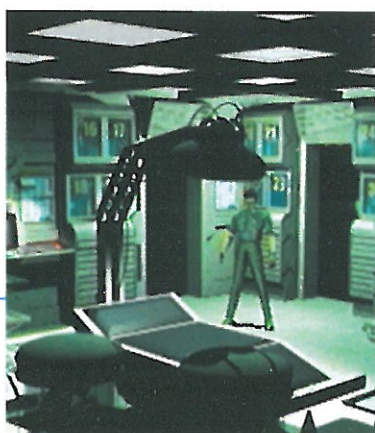
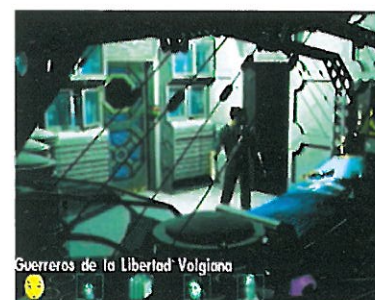
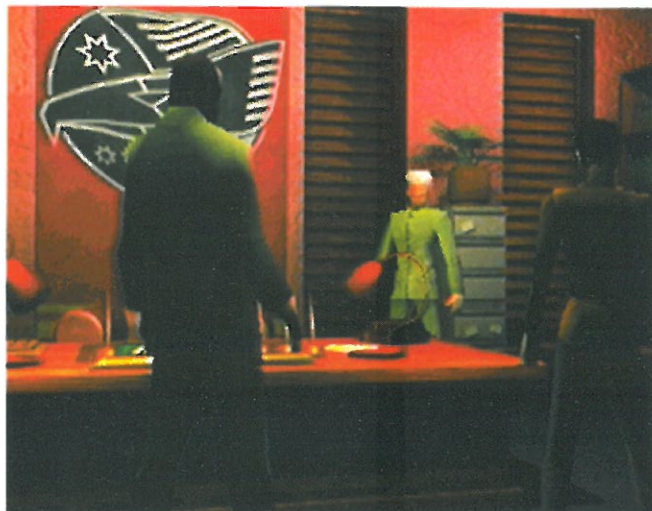
La primera frase que pronuncia Gregor (algo así como "¡¡bruuuuuuaargh!!") define perfectamente su personalidad. Gregor pertenece a un movimiento de resistencia contra, y pese a ser más tosco que el traje de los domingos de Tarzán puede ser de gran ayuda para John.

ALEXANDRA

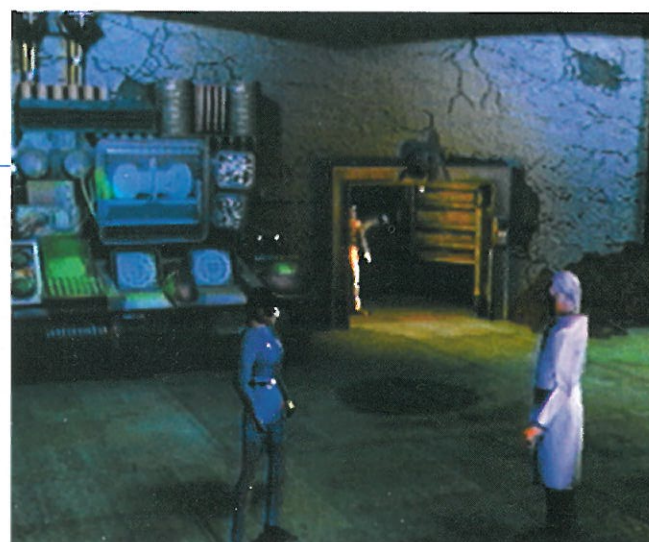
Alexandra es la hija de un eminente científico. John Cord descubrirá que Nagarov la ha secuestrado para obligar a su padre a trabajar para él, desarrollando un nuevo tipo de energía que puede dar a Volgia la supremacía bélica mundial, además de servir para circular con la Vespino sin pulirle el sueldo en carburante.



EN ÓRBITA



Derecha: Mientras que en otros juegos de espionaje los protagonistas se dedican a poner bombas, en este John se limita a cambiar bombillas.



Izquierda: Si después de ver el escote de la chata el protagonista aún conserva la "sangre fría" es que tiene de James Bond lo que Chuck Norris de pacifista.

control impreciso y unas bruscas animaciones que convierten las partes de tiroteo en un calvario sólo equiparable al del técnico de sonido encargado de escuchar el micrófono en los conciertos de Enrique Iglesias. Además no faltan tampoco los desesperantes tiempos de carga, que son la cruz tradicional de este tipo de títulos, entorpeciendo aún más la fluidez de la historia.

SANGRE NUEVA

Un punto donde difiere radicalmente *A Sangre Fría* respecto a *Broken Sword* es en el planteamiento gráfico: adiós a los gráficos 2D con look de dibujos animados y hola a los fondos

prerrenderizados con personajes poligonales. Los escenarios están ricamente detallados pero en ciertas ocasiones no se resaltan lo suficiente los objetos que se pueden coger o que son interactivos, por lo que se hay que tener un ojo más avisado que el reverso tenebroso de la abeja Maya. Respecto a los modelados poligonales de los protagonistas hay que destacar que gozan de un excelente efecto de iluminación real sobre las texturas (les afectan las luces y las sombras), pero por otro lado tienen un rígido aspecto que nos remite a nuestros más tiernos recuerdos de infancia (¿y quién puede olvidar la historia de

Pinocho, el muñeco de madera andante?). Tampoco faltan numerosas secuencias de video que dan cierto aire de superproducción al juego.

A Sangre Fría podría haberse convertido en la mejor aventura gráfica de PlayStation, si no fuera porque en sus ansias de innovación los señores de Revolution se han adentrado en terrenos poco conocidos por ellos (la acción) metiéndose de lleno en aguas pantanosas. Pese a todo nos encontramos ante un título en el que se nota que se han invertido muchas horas de trabajo y que es altamente recomendable para los amantes de los títulos con sabor a PC.

EN FIN...	
▲	ARRIBA
> ARGUMENTO PELICULERO	
> BUENAS VOCES EN CASTELLANO	
> LA PARTE DE AVENTURA GRÁFICA ES INTACHABLE	
▼	ABAJO
> LOS TOQUES DE ACCIÓN SON MUY MEJORABLES	
> FRUSTRANTE EN CIERTOS PUNTOS	
> TIEMPOS DE CARGA PESADOS	

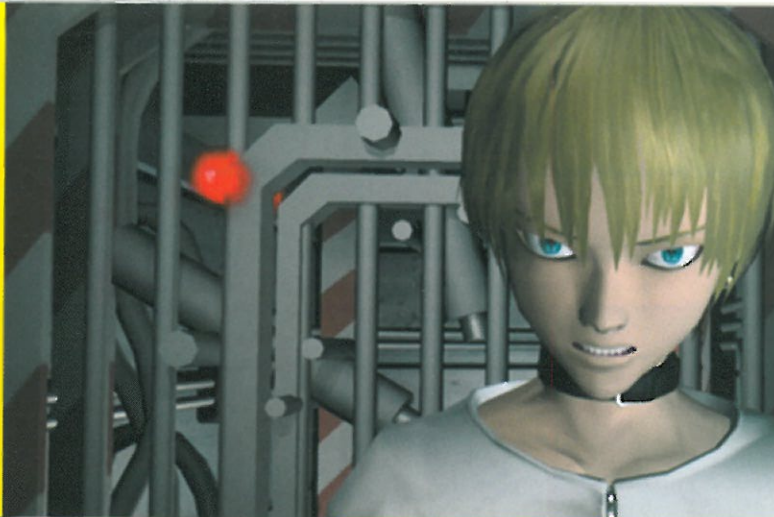
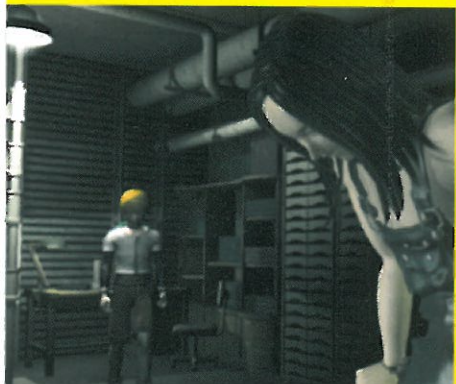
PUNTUACIÓN	
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5
	GLOBAL
●●●●●	





AVENTURA DEMENTE GALERIANS





GÉNERO: *SURVIVAL HORROR*

IDIOMA: INGLÉS

DESARROLLADOR: POLYGON MAGIC

EDITOR: CRAVE ENTERTAINMENT

DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

PRECIO: 7.990 PESETAS

Pocas cosas hay tan peligrosas como un adolescente con las hormonas en plena ebullición. Si a esto le sumamos la particularidad de estar atiborrado de medicamentos de todos los colores posibles, poseer peligrosos poderes mentales y tener la capacidad tanto de doblar cucharillas como de hacer explotar cabezas ajenas, lo que tenemos entre manos es un pequeño Uri Geller en forma de psicópata. O lo que es lo mismo, Rion, el atormentado protagonista del último y muy particular *survival horror* para PlayStation: *Galerians*. A pesar de estar más que influenciado por el estandarte del género, *Resident Evil*, este título cuenta con suficiente nombre por sí solo gracias sobre todo a la introducción de las particulares características psíquicas tanto del protagonista como del resto de personajes ya que, ahora más que nunca, tu única arma será tu mente.

ROJAS, VERDES Y AMARILLAS

Corren malos tiempos para los protagonistas de videjuegos. Después de despertarse en la cama de un hospital atado con correas y con menos memoria que una lombriz con parkinson, Rion descubre horrorizado que es el poseedor de extraños poderes mentales. Gracias a ellos consigue liberarse de sus ataduras sólo para darse cuenta de varias cosas: que una horda de científicos quiere hacer paté con su cerebro, que una extraña voz femenina en su mente le cuenta no se qué de salvar el mundo, y que si no encuentra una aspirina pronto el que enmoquetará la habitación con lindos trozos de materia gris será él. Sin saberlo, Rion ha comenzado una odisea que le llevará de cabeza (nótese el patetismo





Derecha: "Disculpe Doctor, pero no me convencen nada los 'dientes de vampiresa' que me ha colocado".



en el que están cayendo los chistes, gracias) durante casi diez horas de aventura.

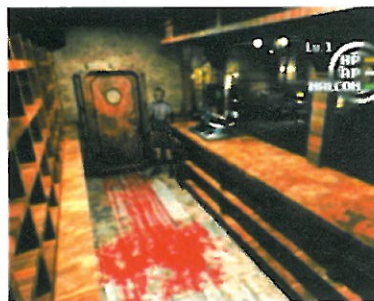
En todo ese tiempo, iremos descubriendo los entresijos del malévolo plan que Dorothy, un ordenador cansado de que le toquen las teclas, ha ideado para deshacerse de la especie humana: el Programa Familiar y sus terribles consecuencias, los Galerians. Estas creaciones genéticas con forma humana están

programadas para cumplir los deseos de Dorothy gracias a sus habilidades psíquicas. Y como los más avisados habrán intuido ya, el principal anhelo de ésta —en principio— será que el protagonista acabe bastante muerto.

Para defenderse de estos terribles Galerians, Rion tendrá que echar mano de un armamento bastante peculiar. Se acabaron las armas convencionales como recortadas, lanzagranadas o cócteles molotov con cartones de Don Simón; la única manera de sobrevivir será utilizar nuestros poderes mentales. Para poder usarlos deberemos administrarnos una serie de productos químicos vía pinchazo en el cuello, en función de los cuales atacaremos de una forma u otra (ya sea mediante un campo de energía, chamuscando a los enemigos o anulando la gravedad de las habitaciones). Aparte de estos medicamentos, los desarrolladores del juego han procurado que en todo momento tengamos que echar mano de un surtido de pastillas para recuperar energía, aumentar nuestras habilidades o calmar los terribles dolores de cabeza del protagonista. Gracias a ello, en muchas ocasiones tendremos la sensación de tener bajo nuestro control a un yayo del Inverso en lugar de a un lozano mozalbete.

MUCHO VÍDEO Y POCAS NUECES

Uno de los elementos más cuidados de *Galerians* es su cuidada y opresiva atmósfera. Aunque los escenarios prerrenderizados no llegan a la calidad del último *Resident Evil*, están plagados de detalles que ayudan a crear una sensación de desasosiego, mal rollo y flojera intestinal. Buenos ejemplos son el laboratorio del



principio (tan lleno de monitores, lucecitas y ordenadores vigilando, que más que un laboratorio parece la Estrella de la Muerte en Defcon 1), o el increíble hotel del tercer escenario en el que poco a poco, y de manera misteriosa, cada inquilino aparece brutalmente asesinado. A todo esto contribuyen también las constantes secuencias de vídeo, principales responsables de que el juego ocupe tres CDs y de —en bastantes ocasiones— acabar con nuestra capacidad de soportar el aburrimiento. Al principio los vídeos son de agradecer y resultan hasta espectaculares. Pero tras dos horas de juego en las que cada vez que matas dos enemigos y medio te obsequian con otra bonita secuencia, empiezas a tener la sensación de ser conducido como un borrego a través de la historia, sin dejarte el más mínimo margen de maniobra.

Asimismo, el limitado repertorio de 'armas' (¿sólo tres ataques?) unido al complicado control de Rion en combate (en cuanto tengamos dos o más enemigos en pantalla sabremos realmente qué significa sudar) y la reducida cantidad de adversarios que encontraremos (poco más de 50 en toda la aventura) sitúan la acción en un plano bastante secundario, excepto en los enfrentamientos con los enemigos finales. De esta manera encontramos en *Galerians* un título eminentemente narrativo que, apoyado en una gran ambientación, nos permite ser testigos de excepción de una historia ideada por y para los desarrolladores, dejándonos de vez en cuando que apaleemos algún malo y, sobre todo, que resolvamos cantidades ingentes de puzzles.

Aunque estos últimos tienen algo más de mala idea que los de *Resident Evil*, contaremos con un elemento que nos simplifi-

GALERIANS DE PERSONAJES

Con ustedes, los malos más carismáticos que encontraremos en nuestro periplo por el juego. No están todos los que son, ni son Galerians todos los que están.

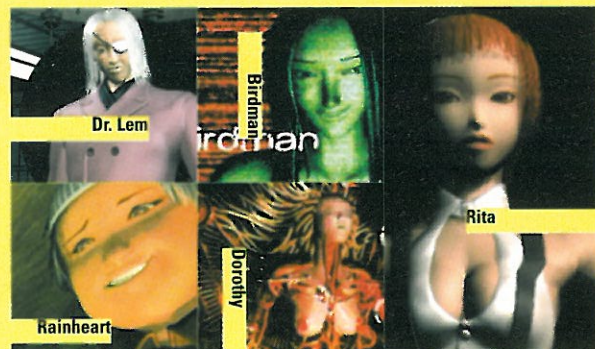
Dr. Lem: Típico científico loco al que además de un ojo, le falta algún que otro tornillo (y tuerca, y fusible, y circuito...)

Birdman: Auténtico pájaro de mal agüero, aquí el melenas cuenta con trucos como la multiplicación de los pelitos y los cuerpos.

Rainheart: Un psicópata con mayúsculas que sobrepasa de largo a grandes maestros como Hannibal Lecter, Leatherface o los encargados de la programación televisiva veraniega.

Rita: Gracias a sus capacidades telequinéticas, la principal obsesión de esta turgente chica será la de tirarnos los trastos... literalmente.

Dorothy: Cacharro endiosado, que por un 'quítame allá ese güindous' se convierte en la mayor *computeadora* de la raza humana.





"¡Por Dios, Patxi! ¡Te he dicho millones de veces que guardes el fiambre en la nevera!"



cará muchísimo la labor. Mediante la aplicación de su mano Rion puede 'escanear' cualquier superficie u objeto, permitiéndole ver tanto los acontecimientos pasados como los lugares con los que guarden alguna relación. Es decir, si 'escaneamos' una puerta cerrada, tendremos una imagen más o menos exacta de dónde podremos encontrar la llave que la abre. Para los que piensen que este método puede simplificar mucho la resolución de algunos puzzles, les ofrecemos una sencilla alternativa: aprovisionarse de tila y mucho tiempo libre para deambular de un lado a otro del juego y, simplemente, no 'escanear'. Ya veréis cómo la dificultad (en un sentido proporcionalmente inverso a la paciencia) aumenta considerablemente...

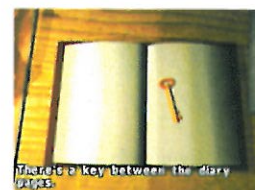
TE LLEVARÁ DE CRÁNEO

A pesar de contar con una ambientación sonora muy buena así como con escenarios prerrenderizados diseñados de una manera notable, *Galerians* tiene ciertos puntos negros en su realización técnica. Para empezar, algunos de los videos son



de una calidad algo pobre (mención especial para el momento en que Rion eleva en el aire un objeto alargado y rígido con pretensiones de ser un coche utilizando la fuerza de su mente). Pero lo más flojo de todo son los personajes, diseñados con un limitado número de polígonos que propician unos movimientos bastante ortopédicos. Asimismo, los efectos de los poderes no son todo lo espectaculares que cabría esperar, y en contadas ocasiones encontraremos más de dos enemigos en pantalla (una desventaja técnica que, por otra parte, supone un gran alivio para la integridad de nuestros nervios). Y no hay que olvidar el 'pequeño' detalle que supone el que no esté traducido, con lo cual los diálogos y la historia en general quedan vetados a aquellos que no dominen la lengua de los *hooligans* (nos referimos al inglés, no a los gruñidos primigénicos).

Tanto por su temática como por el desarrollo del juego, estamos ante uno de los títulos eminentemente dirigidos al público adulto. Cuenta con las dosis suficientes de terror psicológico, sangre, explosiones craneales y toques finales a lo *Blade Runner*, todo ello sumergido en una inquietante atmósfera, como para hacer las delicias de lo más talluditos. Una auténtica lástima, ya que si se hubieran corregido algunos errores de base (mayor libertad de movimientos, posibilidad de combinar distintos fármacos, mejora del estado de 'cortocircuito', o un sistema de combate algo más ágil, entre otros) estaríamos ante una joya del *survival horror*, que sin duda compartiría podio con la saga *Resident Evil* y *Silent Hill*. Errores de los que esperamos los señores de Polygon Magic hayan tomado nota y subsanen en el aún lejano *Galerians 2* para PlayStation 2.



QUEBRADEROS DE CABEZA

Ni declaraciones de la renta, ni exámenes de última hora, ni novios/as pesados; no sabremos lo que son auténticos dolores de cabeza hasta que no juguemos con *Galerians*, y entremos en estado de 'cortocircuito'. Debido al festival de fármacos que Rion tiene en el interior de su cuerpo (que más que un chaval parece un botiquín con pelos), contaremos con una barra que mide los Puntos de Ansiedad. Este medidor va aumentando conforme pasa el tiempo hasta que finalmente, si no lo remediamos tomando una píldora específica, el protagonista se 'cortocircuita'. En ese momento empezaremos a perder puntos de vida constantemente y nuestra movilidad se verá reducida a la de un mejillón con artritis, pero a cambio podremos hacer saltar por los aires —literalmente— la cabeza de nuestros enemigos, únicamente acercándonos a ellos. Definitivamente, es un acontecimiento espectacular pero bastante engorroso, ya que si no encontramos rápidamente la píldora adecuada (que son más escasas que el pelo del ombligo de un Action Man), lo más probable es que los que acabemos mal de la cabeza seamos nosotros, al tener que empezar una y otra vez la partida si no andamos con un poco de cuidado.



EN FIN...	
ARRIBA	
> BUENA AMBIENTACIÓN > CONCEPTO ORIGINAL > HISTORIA ADULTA...	
ABAJO	
> ... PERO CON CIERTAS LAGUNAS > GRÁFICAMENTE MEJORABLE > ACCIÓN LIMITADA	

PUNTUACIÓN	
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3.5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3.5
VIDILLA	3.5
GLOBAL	



LEGEND OF LEGAIA

LEYENDO EN CASTELLANO

GÉNERO: RPG

IDIOMA: CASTELLANO

DESARROLLADOR: CONTRAIL

EDITOR: SONY

DISTRIBUIDOR: SONY

PRECIO: 4.990 PESETAS

Hace mucho mucho tiempo, en un ejemplar de Planet muy muy lejano (concretamente en el número 10) os hablábamos de la inminente aparición de un prometedor juego de rol llamado *Legend Of Legaia*. Ni más ni menos que un año después nos congratula deciros que por fin ha llegado la hora de hacer la crítica de la

versión española. En todo este lapso de tiempo transcurrido el mundo ha cambiado mucho: ha aparecido *Final Fantasy VIII*, nuestro director Drako ha dejado de hacerse la raya en medio por falta de materia prima capilar, Jordi Pujol ha dejado de pasar los fines de semana en Madrid y la selección española de fútbol... bueno,



CLASH
Station
122 AGOSTO 2000



hay cosas que nunca cambian. Toda esta, a primera vista, absurda reflexión viene a cuento porque si bien el lanzamiento de *Legend Of Legaia* hace un año hubiera sido un auténtico bombazo ahora ya no se puede asegurar lo mismo. Por un lado a nivel técnico el juego ha sido sobrepasado por nuevos lanza-

mientos, sobre todo de Square, que han llevado a la Play hasta el límite de sus niveles (dejando *Final Fantasy* aparte, no hay más que echar un vistazo al increíble *Vagrant Story*). Por otro lado la historia y la profundidad de los personajes, que nunca han sido unos de los puntos fuertes del juego, que-

dan muy lejos de esa obra maestra llamada *Grandia*.

¿Qué nos queda entonces? Pues lo bastante para continuar siendo una opción de compra interesante: un sistema de combates por turnos muy divertido ciertamente original, una impecable traducción al castellano



(bien por Sony) y un precio mucho más que atractivo.

El argumento central de *Legend Of Legaia* no entraña grandes misterios: en el mundo los humanos han prosperado gracias a la ayuda de unos extraños seres de aspecto bio-mecánico llamados Seru. Todo va sobre ruedas hasta que un día una extraña neblina aparece trastornando el comportamiento de los Seru que empiezan a atacar a los hombres. Cuando todo parece más perdido que Caperucita en *Bailando con Lobos*, aparecen tres héroes (Noa, Vahn y Gaal, perdón, Gala) que armados con una forma superior de Seru –los Ra-Seru– deberán revivir a todos los árboles Génesis del planeta y así hacer desaparecer a la páfida niebla. Por supuesto, por el camino se encontrarán con un montón de enemigos que deberán “pasar por el Ra-Seru” (lo sabemos, estas patéticas bromitas están de más, pero es que con una historia tan sosa con algo nos tenemos que entretener...). En



ERAN UNO, DOS Y TRES LOS FAMOSOS 'RPGEROS'

En vez de tener un nutrido grupo de ocho o más personajes principales, *Legend Of Legaia* opta por focalizar la historia en tres protagonistas. Aunque todos tienen su gracia específica a la hora de luchar y repartir mamporros, la verdad es que no pasarán a la historia de los juegos de Rol por su carisma o sus tormentos existencialistas. La verdad es que, al lado de ellos, hasta los concursantes de Gran Hermano parecen hacer profundas reflexiones sacadas de Hamlet ("¿Nómino o no nómino? Ésa es la cuestión").

VAHN

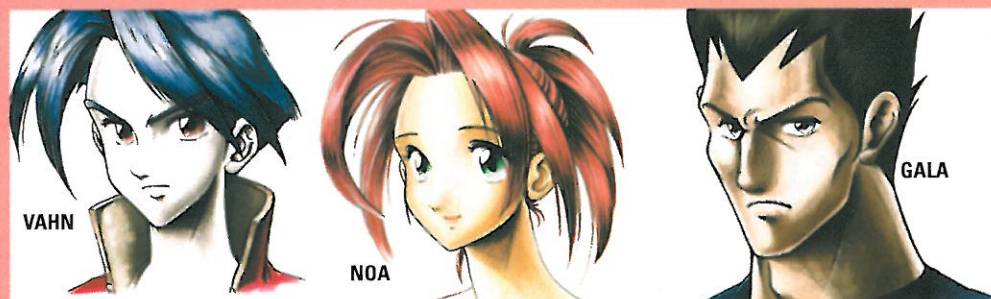
Tiene 14 años, es el héroe del juego y el luchador más equilibrado en los combates. Es habitual que en los juegos de rol el protagonista sea un poco “vacío” para que el jugador pueda identificarse fácilmente con él sea cual sea su edad, sexo o condición. Aquí sucede pero de forma muy, muy exagerada. De hecho, en las pocas veces que habla Vahn seremos nosotros quienes elijamos la frase que va a decir de entre dos o más opciones para que cada uno pueda darle su “toque” personal, aunque a la hora de la verdad escoger una u otra opción tiene menos repercusión en el juego que el último *single* de Pedro Ruiz.

NOA

Noa es la excepción que confirma la regla: su personaje es el único que tiene un poco de peso específico en el trío protagonista. Esta chica, que fue criada por una loba que la adoptó (o si no lo era, como mínimo no se depilaba desde que Napoleón perdió el gorro en Rusia), conjuga la inocencia y alegría propia de una pizpireta adolescente con la bestialidad y el poco tacto de un carretero. A la hora de combatir es muy útil gracias a su gran velocidad.

GALA

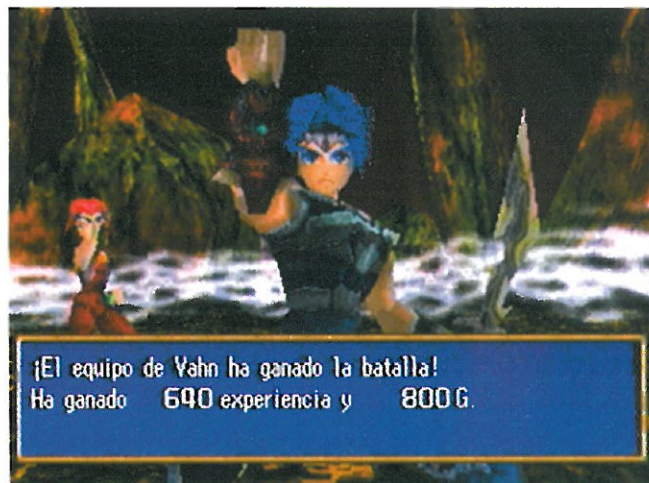
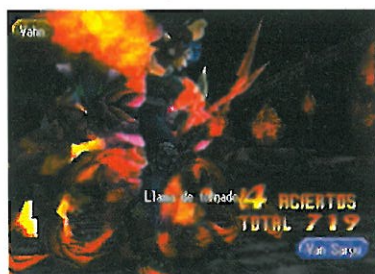
Para contrarrestar la espontaneidad de Noa, el tercer miembro del grupo es un hombre de carácter seco llamado Gala. Pertenecía a los monjes Biron, una especie de secta que mezcla religión con artes marciales, de la que es expulsado por utilizar los poderes de los Ra-Seru (un caso parecido al de Holybear, la bomba fétida y la biblioteca). Se pasa medio juego persiguiendo a otro ex-monje llamado Songi que ha caído bajo los influjos de un Seru maligno. La verdad es que de lo que hace “gala” este personaje es de ser más pesado que un abanico de tableros, además de ser lentísimo en los combates.



general, el desarrollo de la historia es de lo más previsible, pero hay que reconocer que en todo momento el juego nos proporciona misiones y subtramas con las que estar entretenido.

TEKKEN TAG TURNAMENT

Y es que a *Legend Of Legaia* no le faltan virtudes para mantenernos pegados a la pantalla. De entre todas ellas nos quedamos sin duda con las batallas por turnos que tienen un aire a beat'em-up innegablemente atractivo. Básicamente en cada turno tenemos que “programar” los movimientos que ejecutará cada personaje pudiendo ejecutar series de patadas y puñetazos. Lo mejor es que el juego per-



mite la utilización de "combos" (en el juego se han bautizado como Hiper Artes) cuya espectacularidad rivaliza con la de títulos arcade al estilo *Tekken*. Estas combinaciones se pueden descubrir de dos maneras: en el propio desarrollo de la aventura a través de un objeto o personaje, o bien mediante la experimentación del propio jugador durante los combates por su propia cuenta y riesgo.

Por supuesto, los turnos también se pueden emplear para otros fines más típicos en el género, como utilizar ele-

mentos o magias. De todas maneras el sistema de magias también es bastante particular: para ganarlas debemos vencer a ciertos enemigos con la esperanza de "absorberlos", momento a partir del cual podremos invocarlos en las batallas en nuestro beneficio. La idea es bastante buena, pero queda deslucida por una escenificación gráfica que parece una burda imitación de los *Guardian Forces* de *Final Fantasy*.

Y hablando de los gráficos hay que destacar que absolutamente todos los



"¡Oigh! Pues si vosotros sois los Delilas, nosotros somos los Derosas. ¿Qué paaa, qué paaa, qué paaaacha?"



LLEGA EL TURNO DE LOS MINIJUEGOS

¿Recordáis *Final Fantasy VII* y los famosos minijuegos de *Gold Saucer*? Pues *Legend Of Legaia*, que apareció unos meses después en el mercado japonés que el famoso título protagonizado por Cloud y compañía también incluye unas sub-pruebas similares agrupadas en la ciudad de Told (hmmm, esto huele a *Legend Of "Leplagia"*...). Entre ellos encontraremos un modo arena en el que un personaje se puede enfrentar en batallas uno contra uno a diferentes enemigos que aparecen durante el juego, un sencillo *beat'em-up*, una máquina tragaperras e incluso un concurso de baile con una mecánica muy parecida a la del famoso *Bust A Groove*.



escenarios y personajes del juego están contruidos con polígonos. En el juego de campo los protagonistas tienen un aspecto *super-deformed* (vamos, que son unos retacos con la cabeza del tamaño del casco de Manuel Chaves) aunque también poseen unas sencillas animaciones faciales que les dotan de cierta gracia. En los combates por turnos el diseño gráfico cambia totalmente ofreciéndonos unos luchadores mucho más estilizados que, sin ser para echar cohetes, como mínimo son agradables a la vista.

Legend Of Legaia no se convertirá en ningún clásico, pero posee la suficiente calidad para disfrutar como un enano pasando todo el verano roleando por muy poco dinero (tranquiles que está a años luz de aquel desastre por turnos llamado *Shadow Madness*). Muy recomendable para usuarios de menos de 16 años que se enfrenten por primera vez a un RPG, y también para aquellos casos en el que el inglés sea un obstáculo insalvable para hacerse con otros títulos del género de mayor prestigio.

EN FIN...	
	ARRIBA
> TRADUCCIÓN PERFECTA	
> PRECIO ASEQUIBLE	
> COMBATES MUY ENTRETENIDOS	
	ABAJO
> ARGUMENTO PELIN SOSO	
> PERSONAJES VACIOS (EXCEPTO NOA)	
> GRÁFICOS ALGO ANTICUADOS	

PUNTUACIÓN	
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	3,5
	GLOBAL
●●●●●	



FRONT MISSION 3

BATALLAS A TODO MECHA



- ¡Ya me tienes hartó! ¡Te voy a sacudir un misilazo!
- ¡Jo! Pues no tienes tú la mecha corta ni nada...

GÉNERO: BATTLE-RPG

IDIOMA: INGLÉS

DESARROLLADOR: SQUARE

EDITOR: SQUARE EUROPE

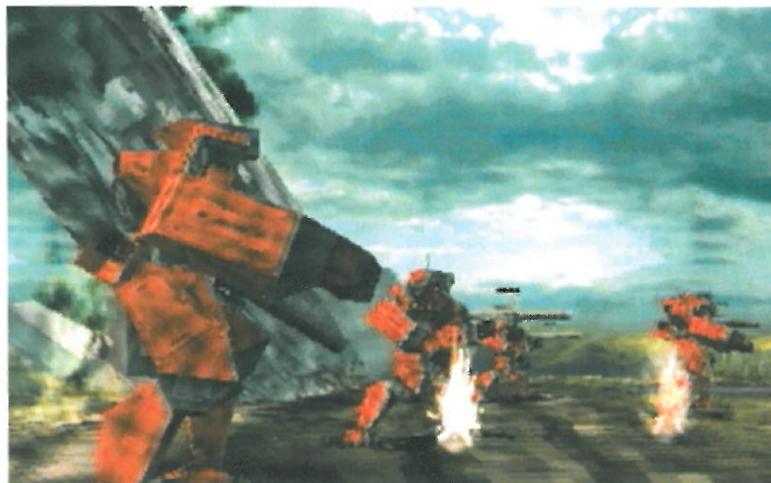
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM

PRECIO: 7.990 PESETAS

Los admiradores de los 'mechas', esos adorables montones de chatarra que los nipones están empeñados en que salven el mundo una y otra vez, están de enhorabuena. Estos 'mecheros' se encenderán de alegría al saber que el juego insignia de Square para PlayStation basado en estos mega-robots, *Front Mission 3*, está a punto de salir al mercado español. A pesar de ser un título sin demasiado renombre fuera de Japón, os aseguramos que este battle-RPG es uno de los lanzamientos más espectaculares del verano, ideal tanto para los que sabían de memoria dónde estaba situada cada tuerca del piloro de Mazinger Z como para los aficionados a los juegos de rol algo atípicos.

CHAPA Y PINTURA

La acción nos sitúa en un Japón futurista sobre el que se cierne una amenaza que sólo un aguerrido piloto, a bordo de su mecha favorito, puede hacer frente (pasarán los años, los robots serán mejores, más aerodinámicos y con pistolones más



grandes, pero la historia ha cambiado tanto como el mecanismo de una cuchara). El joven es Kazuki Takemura, quien después de un completo y divertido tutorial deberá investigar las causas de una extraña explosión junto a su amigo de la infancia, Ryogo (¡imaginación al poder!), quien curiosamente también tiene unas habilidades envidiables pilotando robots.

A partir de ese momento, y en función de la primera decisión que tomemos en el juego, seremos protagonistas de una de los dos monumentales tramas de que consta *Front Mission 3*. Teniendo en

cuenta que entre las dos historias suman más de 120 misiones, os recomendamos que si tenéis cosas urgentes que hacer a un mes vista como mínimo (estudiar, tostarnos en la playa o indigestarnos probando todos los helados nuevos que han salido esta temporada) os olvidéis de este título, ya que es muy posible que acabéis irremisiblemente enganchados gracias a su adictivo desarrollo. Como todo buen battle-RPG, en nuestro periplo a lo largo y ancho del mundo tendremos unos encuentros predeterminados con legiones de enemigos que resolveremos a base de

Abajo: Patxi, cuando me dijiste que conocías a "un buen mecánico" no me imaginé esto.



ENREDA QUE ALGO QUEDA

Si después de rescatar científicos, destrozarnos robots y salvar el mundo antes de comer nos queda algo de tiempo, *Front Mission 3* nos ofrece la posibilidad entre misión y misión de conectarnos a una enorme red de redes. En esta fidedigna imitación de Internet podremos perder horas y horas navegando a través de ingentes cantidades de información, bajando ficheros, comprando piezas de equipo e incluso enviando y recibiendo e-mails. Tan sólo faltan pequeños detalles de agradecer que le darían un mayor realismo, como la sensación de ser timados cada vez que intentáramos acceder por vigésima vez a una web y nuestra 'fiable' conexión fallara o la existencia de páginas con señoras pesadas de carnes y ligeras de ropas.





misilazos y puñetazos. Entre una y otra batalla, además de equipar nuestros mechas (llamados 'wanzers' en el juego), podremos dialogar con los distintos personajes que vayamos encontrando, viajar por todo el globo y, en algunas ocasiones, decidir cuál será nuestro siguiente destino, desgranándose de este modo un argumento enrevesado aunque aburrido en determinados momentos. Pero a pesar de que es de agradecer el contar con una historia que respalde nuestras acciones, el aspecto más brillante y adictivo sin duda son las batallas, en las que tendremos que hacer gala de nuestras dotes de estrategia más brillantes.

PIEZA A PIEZA

Los diferentes escenarios de batalla en los cuales podremos dar rienda suelta a nuestras ansias chatarreras tienen en común la presencia de una cuadrícula. Tanto el movimiento como el alcance de nuestras armas viene determinado, como en los juegos de estrategia de siempre, por el número de cuadrados que podamos cubrir. Una vez elegido el tipo de ataque que queremos realizar, presenciaremos una breve secuencia en la que los robots implicados en el combate se dedicarán a

aporrearse a placer. Deberemos medir con cuidado nuestros ataques, ya que en función de parámetros como la rapidez de nuestro robot, la posibilidad de contraatacar, o la parte del cuerpo donde impactemos (brazos, piernas, cuerpo o cabina del piloto) podemos pasar de una situación completamente favorable a tener bastantes números para explotar en pedazos.

Precisamente, la posibilidad de acertar en distintas partes del cuerpo de nuestros enemigos es uno de los elementos que aportan mayor variedad al juego. Si nos deshacemos de una parte no vital, veremos cómo ésta vuela en pedazos y la capacidad móvil y/o ofensiva del adversario se reduce notablemente. Cuando consigamos acabar una batalla, podremos dedicarnos a jugar con el inmenso rompecabezas que supone poner a punto cada una de las partes de nuestro wazer: comprar nuevas armas, mejorar brazos, piernas, cambiar la fuente de energía que nos permita llevar más peso, descuartizar los wanzers capturados para obtener nuevas partes... Si la trama y el juego ya son de por sí suficientemente largos, imagináos el tiempo que pueden pasarse delante de la pantalla los aprendices de doctor Frankenstein o aquellos que consiguieron



Arriba, la versión comunista de Robocop.



que las muñecas de sus hermanas pequeñas acabaran pareciendo estatuas vanguardistas. Por supuesto, todo este nivel de detalle a nivel jugable tiene su reflejo en un apartado gráfico notable. A pesar de que las texturas están algo pixeladas y la mayoría de robots están formados por pocos polígonos, tanto los videos de gran calidad, los wanzers hiper detallados (cada mínima modificación que realicemos se verá plasmada en el campo de batalla), y los sólidos escenarios conservan las excelencias a las que Square nos tiene (mal)acostumbrados.

Front Mission 3 supone una oportunidad única para probar (¡por fin!) en nuestro país las delicias de un buen battle-rpg, que aunque sea algo repetitivo y esté en inglés (uno de las grandes lacras de este título), es suficientemente completo, adictivo, y tiene tantas horas de juego como para anularte la vida social de este verano. Y si además eres un aficionado a los mechas nipones... Bueno, al menos deja un nota recordando que te rieguen y te ventilen la habitación cada ocho horas.

Y VAN TRES...



Los listos con gafas de pasta ya habrán intuido, después de leer atentamente, que el número 3 detrás de *Front Mission* indica muy posiblemente que haya más como él. Si estás en este grupo, congratúlate, ya que a pesar de ser el primero de la saga que ve la luz fuera de Japón (no hace mucho que los estadounidenses pudieron disfrutar con su correspondiente versión), en PlayStation vieron la luz el notable *FM Second* y el irregular —siendo generosos— *FM Alternative*. Además, en un alarde de generosidad informativa os diremos que esta saga nació en la veterana Super Nintendo, con el mítico *Front Mission* y su 'continuación', un shoot'em-up llamado *Front Mission Gun Hazard* (cualquier parecido nominal con ese esperpento jugable llamado *Biohazard: Gun Survivor* / *RE Survivor* es mera coincidencia).

EN FIN...	
	ARRIBA
> MECHAS DE TODOS LOS COLORES Y SABORES	
> COMBATES LOGRADOS	
> LARGO COMO POCOS	
	ABAJO
> REPETITIVO	
> HISTORIA LINEAL E IRREGULAR	
> TEXTURAS PIXELADAS	

PUNTUACIÓN	
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4,5
	GLOBAL
	4,5

DRÁCULA

RESURRECCIÓN

LOS VIEJOS CHUPASANGRES NUNCA MUEREN

GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA

IDIOMA: CASTELLANO

DESARROLLADOR: MICROIDS

EDITOR: MICROIDS

DISTRIBUIDOR: VIRGIN

PRECIO: 7.990 PESETAS

Junto al hombre-lobo y el monstruo de Frankenstein, el Conde Drácula completa un trío de monstruos clásicos entre los clásicos, como Los Panchos, las hermanas Hurtado o las Tres Mellizas. Los más puristas seguidores de este mito del fantástico, todavía deprimidos tras las versiones cinematográficas perpetradas por Leslie Nielsen o Chiquito de la Calzada —genios incomprendidos a los que algún día se hará justicia— tienen ahora la ocasión de resarcirse hincándole el colmillo a este título, una lujosísima aventura gráfica llegada desde la vecina Francia.

La acción nos hace retroceder a 1904, pocos años después de haber liquidado al chupóptero aristócrata. Mina, la esposa de Jonathan Harker, se ha dirigido al castillo del Conde. ¿Quién será el audaz aventurero que se adentrará en los tenebrosos bosques rumanos para darle de nuevo su merecido al Príncipe de las Tinieblas y recuperar a la

muchacha? Pues tú, claro. Y nadie dijo que esto fuera fácil... Los pacatos lugareños tratarán de disuadirnos con los supersticiosos temores de toda la vida, del tipo "Nadie regresó con vida del castillo" o "Vete, aún estás a tiempo", ocupando un lugar destacado por su insistencia la posadera, una recia mujer híbrido entre Cristina Almeida y Florinda Chico. A pesar de al joven Harker (con una pinta de antihéroe despistado que ni Keanu Reeves en la peli de Coppola)



le encanta oír estos topicazos, nada pondrá freno a su decidida búsqueda del castillo-adosado de mister D.

Drácula Resurrection presenta una factura gráfica sobresaliente. La ambientación es de un siniestro que tira de espaldas y las secuencias de video son deslumbrantes. Es como una

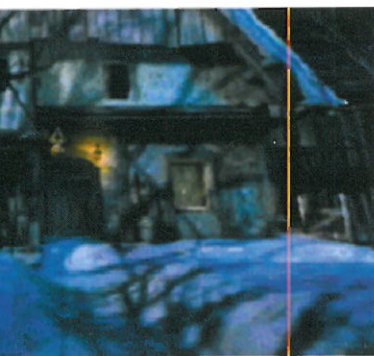
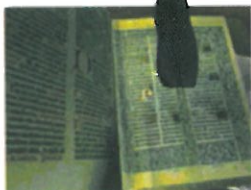


película de animación de última generación: la capacidad gestual de los personajes y la iluminación expresionista alcanzan unas cotas jamás conseguidas en el género.

Otro punto fuerte es el impecable doblaje, aunque no deja de ser curioso que los nativos de los Cárpatos hablen

LA LLAVE DRAGÓN LLAMA A SU PUERTA

Los enterados ya sabéis qué Drácula quiere decir "Hijo del dragón". El anillo que obtenemos al inicio de la aventura es una especie de llave maestra que activa infinidad de mecanismos, desbloquea puertas, abre armarios... Imprescindible en el kit matavampiros: No salga de casa sin él.





un exquisito castellano de Valladolid, mientras nuestro héroe arrastra un característico deje franchute a lo Anelka. El asunto de las músicas es otro cantar ("músicas" - "cantar"... ¿lo pilláis? Ejem...). El acompañamiento instrumental se limita a aderezar las abundantes secuencias de video, ya que el juego opta por crear una atmósfera realista con profusión de sonidos de la naturaleza: lobos, pajaracos, un viento ululante que hiela la sangre... Todo ello combinado con un silencio sepulcral en determinados momentos que resulta igualmente terrorífico.

BUSCANDO AL CONDE DESESPERADAMENTE

Pese a que el desarrollo es lineal, cabe hablar de tres grandes zonas: las inmediaciones de la posada, las minas (un itinerario subterráneo para acceder a la morada del rey de las transfusiones) y por último ese pedazo de castillo donde habita el vampiro. Las primeras horas de juego, previas al "asalto" de la mansión, exigen ante todo capacidad de orientación. Jonathan tiene serios problemas de amnesia y no recuerda cómo ir a Villa Drácula, por lo



"¡Esta es la solución que me dais para cortar el resfriado!"

que deberemos recorrer hasta la saciedad oscuros senderos, recoger ítems del tipo llave, arma o linterna e ir resolviendo los puzzles que se nos pongan por delante. Un anillo en forma de dragón actúa en todo momento de comodín para activar las barrocas y bellísimas maquinarias que entorpecen nuestro camino. El menú de inventario es de una sobriedad espartana, no hay descripción de los objetos y hay que confiar en la manida táctica ensayo-error, que tan buenos resultados da en este tipo de juegos. A pesar de que algunos enigmas son un tanto enrevesados, os aseguramos que todo será más sencillo si seguimos los consejos de los nativos, cruciales para ir avanzando.

VAMOS, CHAVALES... HAY QUE SALIR A MORDER

Dracula Resurrección deja claro que los tiempos del plúmbeo *Myst*, muy bonito, pero demasiado similar a un pase de diapositivas ultrarrealistas, quedan felizmente lejanos (aunque la abundancia de imaginativos artefactos tiene puntos en común con aquellos mundos oníricos creados por *Psynsys*). Toda la fase central tiene aire de parque temático, con trenecitos a lo túnel del terror, telesillas, tirolinas... A pesar de su linealidad y su monolítico concepto, la sensación de libertad está muy bien conseguida. Podemos girar 360° y mirar en cualquier dirección, los escenarios se desplazan como si los viéramos a través de un ojo de buey y todo resulta accesible aunque la oscuridad de ciertos parajes obliga a subir los niveles de brillo para ver ciertos objetos. Lástima que los personajes con los que interactuar son más escasos que los taxis en día lluvioso: entre la posadera del inicio y la maga que nos guía a la entrada del castillo (la pobre mujer está bastante perjudicada y te pega un susto que te deja curado de espantos para enfrentarte al Conde) hay un enorme trecho sin nadie con quien echarse una charlita. En conjunto, un título adictivo, visualmente impecable, desbordante de elegancia aunque eso sí, un pelín corto.



¿QUIÉN SABE CÓNDE?

Caminos más despejados que la frente de Kojak, oscuros y desérticos túneles, lóbregas habitaciones... Es una aventura gráfica, no estamos precisamente ante el colmo de la acción: la búsqueda del Conde es una búsqueda solitaria. Hay menos enemigos en el juego que talento en las cuerdas vocales de Enrique Iglesias.



EN...	
ARRIBA	▲
ABAJO	▼
> CUIDADÍSIMO APARTADO VISUAL > IMPECABLEMENTE DOBLADO > DRÁCULA, UN TIPO CON CLASE...	
> LA ESCASEZ DE PERSONAJES > SOPORÍFERO EN OCASIONES > LOS EXPERTOS SE LO VENTILARÁN EN POCAS HORITAS	

PUNTUACIÓN	
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	4
VIDILLA	4
GLOBAL	
●●●●●	



RAILROAD TYCOON II

DESCARRILANDO QUE ES GERUNDIO

GÉNERO: SIMULACIÓN
 IDIOMA: INGLÉS
 DESARROLLADOR: GEAR HEAD STUDIOS
 EDITOR: TAKE 2 ENTERTAINMENT
 DISTRIBUIDOR: PROEIN
 PRECIO: 8.990 PESETAS

Antes de salir corriendo ante la visión de un nuevo juego de estrategia para PlayStation (peñazo *habemus*) cabe recordar que *Theme Park World* o *Civilization II* también son juegos de estrategia y son más que decentes ¿no? Ahora bien, aun dejando a un lado cualquier prejuicio sobre el género, hay que reconocer a priori que la simulación ferroviaria que nos propone *Railroad Tycoon II* parece más árida que el estudio de la clonación de los paramécios... Y efectivamente, amiguitos, lo es.

El punto de partida de esta nueva conversión "desde PC con amor" tenía su gancho: el desarrollo de la máquina de vapor está íntimamente ligado al crecimiento de los EEUU, y el juego nos permite emular a los pioneros del ferrocarril, como el ilustre Robert Stephenson. La imparable expansión industrial y comercial de los estados norteamericanos le debe mucho a este medio de transporte, que revolucionó la economía en el siglo pasado, aunque a nosotros nos resulte un tanto ajena esta épica ferrocarrilera. *Railroad Tycoon II* permite también dirigir la compañía ferroviaria británica para recomponer su



maltrecha red de comunicaciones tras la Segunda Guerra Mundial. Una elegante presentación que combina imágenes reales con un prólogo que evoca el cine negro nos pone en situación...

YO ME BAJO EN LA PRÓXIMA

Como es evidente, los amantes de los ferrocarriles y aspirantes a guardagujas estarán satisfechos ante tal alarde de documentación (hay más de 50 máquinas diferentes, desde modelos diesel hasta prototipos ultramodernos, y 15 complejas campañas por delante). Pero incluso los más fanáticos caerán pronto en una desesperación mayor que la del sufrido usuario de Renfe de la época

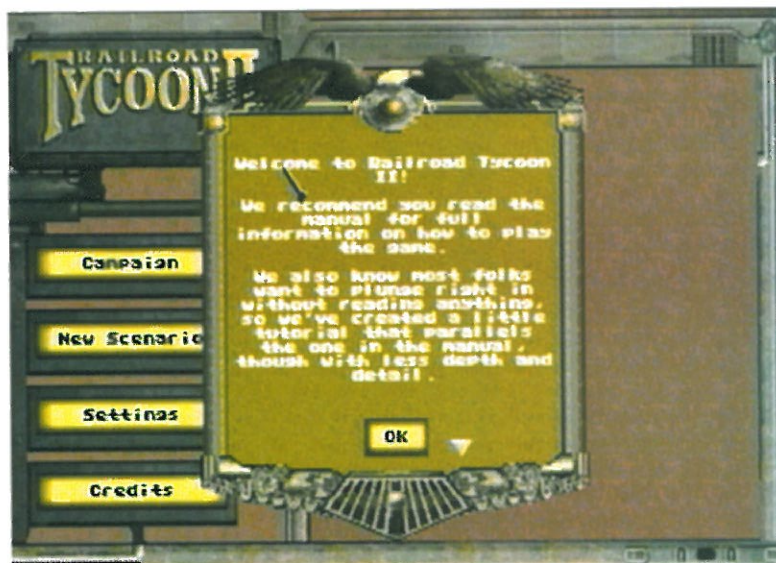


"chunga": los menús son más inútiles que un holandés lanzando penalties. Aunque dominemos la lengua *shakespeareana*, nos hartaremos de los diminutos rótulos y de las tacañísimas indicaciones, y pronto nos encontraremos pegando railes y puentes sin coherencia alguna, cual crio jugando con un mecano. Tan penosa interfaz va de la mano de unos gráficos más rancios que un especial de *Humor se escribe con hache*. Al juego no puede negársele profundidad y complejidad (como mandamases ferroviarios podemos invertir en industrias, fijar precios, edificar estaciones, determinar políticas financieras, cambiar máquinas...) aunque todo ello no haga más que garantizar un dolor de cabeza de los que hacen época.

¿La estrategia ha de ser necesariamente sinónimo de "tostón infumable"? ¿Es lógico que lo único realmente destacable de un juego sea su intro? ¿Los programadores no vieron que este pretendido homenaje al ferrocarril le haría un flaco favor a tan noble medio de locomoción? La respuesta a ésta y otras preguntas es... ¡NO!



El nuevo modelo de AVE: A VECES arranca y otras no.



EN FIN...	
ARRIBA	
> LA INTRO	
> SI ERES FANÁTICO DEL "CABALLO DE HIERRO"	
> DOCUMENTALMENTE EXHAUSTIVO	
ABAJO	
> ABURRIDO LO ES UN RATO	
> HORROROSA INTERFAZ	
> GRÁFICOS DEL XIX	

PUNTUACIÓN	
	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	2
DURACIÓN	2
VIDILLA	1,5
	GLOBAL



MARRANOS EN GUERRA

JAMÓN, JAMÓN

GÉNERO: ACCIÓN

IDIOMA: CASTELLANO

DESARROLLADOR: INFOGRAMES

EDITOR: INFOGRAMES

DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

PRECIO: 7.990 PESETAS

La sensación de peligro de las balas zumbando alrededor de tus oídos, el sabor del aire enrarecido por la pólvora disparada, el olor del bacon churruscado al amanecer... Ésta es la percepción de la guerra que tienen los sufridos soldados protagonistas de este nuevo título, siempre debatiéndose entre la victoria y el San Martín: los cerdos. *Marranos en guerra* retoma la esencia jugable de una famosa saga protagonizada por otros animalillos directamente relacionados con los puercos (paramos aquí nuestra explicación por el bien de los estómagos sensibles), aquellos simpáticos y gamberros gusanos que se tiraban los trastos a la cabeza en *Worms*. Y después de muchas horas tostando toda suerte de paletillas, lomos y cortezas en el campo de batalla os aseguramos que no sólo se limita a copiar, sino que mejora y potencia la jugabilidad y



diversión de este clásico, situándolo además en un correcto entorno 3D.

LA COLINA DE LA HAMBURGUESA

Como sabrán los que se hayan enfrentado alguna vez a *Worms*, la mecánica básica del juego consistía en establecer los combates por turnos. A pesar de tener fama de sucios, los cerdos del título que nos



ocupa defienden ante todo la guerra limpia y optan por usar este mismo funcionamiento: tan sólo al gorrino al que le toque puede actuar en ese momento. Ya sea conduciendo tanques, metiéndose en tiendas de campaña para recuperar energía o efectuando 'cerderos' disparos con los más de 40 instrumentos y 'gadgets' bélicos a nuestra disposición, nuestro objetivo principal será hacer una auténtica carnicería (nunca mejor dicho) con el equipo contrario, procurando mantener nuestros efectivos más o menos enteros. Todo estas batallas las libraremos en entornos naturales llenos de árboles, matorrales y colinas (ya se sabe, el cerdo tira al monte... o algo así), gráficamente sólidos y bien diseñados aunque con algún asomo de clipping en más ocasiones de las que debería. Además del adictivo modo campaña (en que deberemos ir conquistando los 25 escenarios que hay en las regiones de Butifarria o Villalacón, entre otras), si juntamos a tres lechones más podremos jugar al salvaje modo multijugador, en el que incluso podremos editar los distintos campos de batalla y las variables que queramos encontrar en éste.

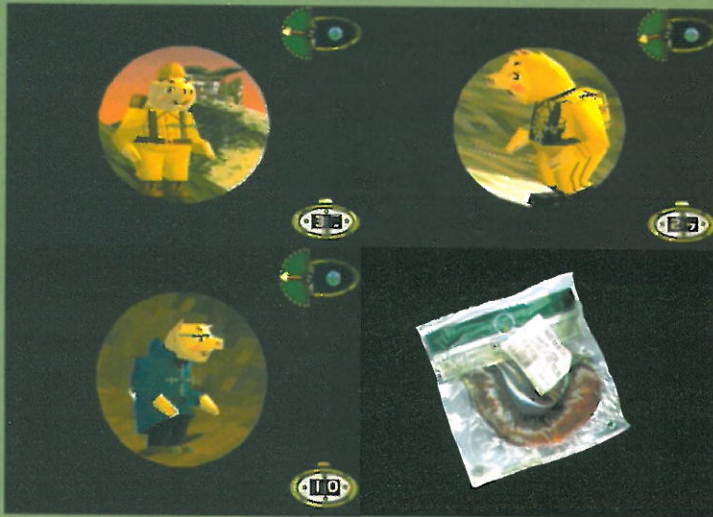
Cantidad considerable de vehículos de guerra, armas y accesorios desternillantes, seis profesiones en las que especializar a nuestros gorrinos con sus debidas características, acertados escenarios en 3D, un doblaje genial y ante todo, mucho sentido del humor. Con todos estos elementos, un fanático de *Worms* caería en la más porca miseria si dejara escapar la posibilidad de perder unas horas jugando a *Marranos en guerra* en su pocilga favorita.

"Me habían dicho que la comida de la 'mili' sólo era apta para cerdos, pero esto es ridículo."



LOS 7 ESTADOS DE LA MATERIA... GRASA

Conforme avancemos en las distintas misiones, obtendremos puntos de promoción con los cuales ir ascendiendo de rango a nuestros, en principio, rosas soldados rasos, de manera que adquieran nuevas y poderosas armas y habilidades. En función de nuestras elecciones y su comportamiento, podrán convertirse en paracaidistas, pirotécnicos, ingenieros (cerdos ingenieros: vivir para ver), francotiradores (con la mortadeliana capacidad de disfrazarse de cosas absurdas), médicos, granaderos... y en caso de muerte, como puede apreciarse en la imagen, un par de simples choricillos.



EN FIN...

ARRIBA

> DIVERTIDO Y ADICTIVO
> MODO MULTIJUGADOR
> BRILLANTE DOBLAJE

ABAJO

> CIERTO CLIPPING INDESEABLE
> FALTAN CONDICIONES ATMOSFÉRICAS O VIENTO
> SI NO TE GUSTÓ WORMS...

PUNTUACIÓN

PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5

GLOBAL



BEATMANIA

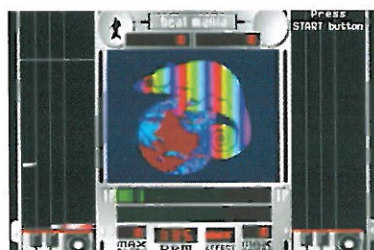
MÚSICA EN 32 BEATS

GÉNERO: BEMANI
 IDIOMA: INGLÉS
 DESARROLLADOR: KONAMI
 EDITOR: KONAMI
 DISTRIBUIDOR: KONAMI
 PRECIO: 11.490 PESETAS

PaRappa the Rapper, Um Jammer Lammy, Bust-a-Groove... Sin duda, estos títulos que consiguieron venirse con la música de otra parte hasta nuestro país son los mayores y mejores exponentes de un género cada día con más adeptos. Ellos son los principales causantes de que Konami haya iniciado hace tiempo en el país nipón (que otra cosa no, pero a raritos nadie les gana) una saga de títulos rítmicos conocidos como 'Bemani', entre los que se incluyen *Dance, Dance Revolution, Guitar Freaks* o *DrumMania*. ¿Que a qué viene todo este rollo ensayístico acerca de la música y los videojuegos? Pues viene a cuento de dos cosas: para justificar nuestro sueldo dándonoslas un poco de entendidos, y para poneros en antecedentes acerca de uno de los lanzamientos más curiosos e inesperados de este verano, el célebre *BeatMania*.

DJ: DIFÍCIL Y JOROBANTE

Aquellos lectores que vayan más allá de mirar los dibujitos y las capturas de la revista, habrán tenido tiempo de escandalizarse leyendo, entre otras cosas, el pre-



cio del juego que os indicamos más arriba. Esto es debido a que este fantástico título viene acompañado de un original e imprescindible mando en forma de cubierta para mezclas, con el cual podremos 'tocar' las diferentes melodías. La mecánica es muy sencilla: en la pantalla se nos muestran cinco secciones por las cuales van bajando diferentes rectángulos. Una vez lleguen al límite de la pantalla, deberemos pulsar en el momento adecuado una de las teclas del mando. También encontraremos una sexta sección a la derecha del todo, por la cual caerán rectángulos que deberemos acti-



var con la rueda a modo de plato de tocadiscos, 'scratching' a placer.

¿Simple? Sí. ¿Fácil? Ni en sueños. A pesar de que las canciones están divididas en cinco niveles de dificultad, a partir del segundo sudaremos para intentar conectar algo que suene mínimamente coherente entre el aluvión incesante de 'fichas' que se nos vienen encima, mientras intentamos averiguar en décimas de segundo qué tecla tocaba ahora, dónde está la rueda del *scratch* y cómo vamos a desenredar los dedos, todo en este orden. Pero para aquellos que tengan más reflejos que la casa de los espejos, Konami ha previsto la posibilidad de aumentar la dificultad tocando sin que aparezcan los recuadros, en un delirante modo *Mirror*, o bien haciendo sonar las fichas del primer y el segundo jugador... ¡a la vez!

Precisamente esta increíble dificultad baja bastante enteros, de manera inversa a la diversión, en el logrado modo para dos jugadores, en el que la consola reparte los trozos de cada canción entre ambos participantes, obligando a estos a que se sincronicen al máximo.

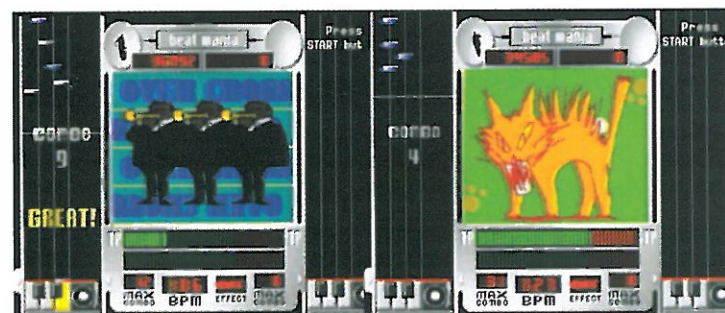
Veinte melodías discotequeras que van desde el techno hasta el acid jazz, una adaptación de la música de *Metal Gear Solid* (no en vano, Hideo Kojima es el productor del juego), un gran trabajo de localización en Europa con gente como Moloko, Les Rythmes Digitales o el sin par Dj Claudio Coccoluto y ante todo, una adicción y una dificultad a prueba de bomba convierten a *BeatMania* en un título imprescindible para los incondicionales de los juegos musicales. Un 10 para Konami por atreverse a lanzar (¡por fin!) el primero de lo que esperamos una larga retahíla de Bemani en nuestro país.

Cuando Seed dijo que estas vacaciones se pasaría dos semanas en la playa "a lo sumo" no nos imaginamos esto.



MÚSICA SÍ, GRÁFICOS QUIZÁS

Seis fichas, algunos destellos de colores y unas imágenes de fondo con unas animaciones comparables a un Fruitti con reuma conforman prácticamente toda la parte gráfica de *BeatMania*. Pero a pesar de su —muchas veces excesiva— simplicidad, estas imágenes consiguen crear la atmósfera adecuada para cada canción: desde dibujos caligráficos de la más pura tradición oriental, hasta cosas absurdas como vacas, señores trajeados con trompeta incluida, o monos tocando los platillos.



EN FIN...

ARRIBA
 > TERRIBLEMENTE ADICTIVO
 > MÚSICAS MUY CONSEGUIDAS
 > VACILÓN COMO POCOS

ABAJO
 > GRÁFICOS DE TERCERA REGIONAL
 > DIFÍCIL, DIFÍCIL, DIFÍCIL
 > EL PRECIO Y EL MANDO, NO DEMASIADO FIABLE

PUNTUACIÓN

	PARCIAL
AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	2
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4,5
	GLOBAL
	4,5



beatmania

PLANETSTATION Y KONAMI TE REGALAMOS UN LOTE DE GORRA Y CAMISETA DE:

BEATMANIA

SORTEAMOS 15 FANTÁSTICOS CONJUNTOS COMPUESTOS POR UNA GORRA Y UNA CAMISETA A JUEGO DEL CLÁSICO BEMANI DE KONAMI (NO SÓLO DE METAL GEAR VIVE LA COMPAÑÍA NIPONA). RESPONDE CORRECTAMENTE A ESTA SENCILLA CUESTIÓN:

¿QUÉ FAMOSÍSIMO GENIO JAPONÉS DE LOS VIDEOJUEGOS ES EL PRODUCTOR DE ESTE TÍTULO?

- A> BEATÍN OSBORNE
- B> HIDEO KOJIMA
- C> EL BEAT-O DE MANI-SES
- D> MANIANO MANIANO

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A:
CONCURSO BEATMANIA PlanetStation - Editorial Aurum C/Juventut, 19 00830 BARCELONA
LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DEL CONCURSO SE PUBLICARÁN EN PLANETSTATION 24

¿QUÉ FAMOSÍSIMO GENIO JAPONÉS DE LOS VIDEOJUEGOS ES EL PRODUCTOR DE ESTE TÍTULO?

- A> BEATÍN OSBORNE
- B> HIDEO KOJIMA
- C> EL BEAT-O DE MANI-SES
- D> MANIANO MANIANO

Nombre

Dirección

Teléfono

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebrará el sorteo (1 de septiembre).



© KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd.
"PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

SYPHON FILTER 2

AQUÍ TIENES TODOS LOS MAPAS Y TÁCTICAS
QUE TE HARÁN FALTA PARA SALVAR AL MUNDO
DEL IMPARABLE VIRUS SYPHON FILTER.

2 JUGADORES
TARJETA 2 BLOQUES
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
EDITOR: SONY
DISTRIBUIDOR: SONY
PRECIO: 6.990 PESETAS



SYPHON FILTER 2

MISIÓN 1: MONTAÑAS ROCAS, COLORADO

OBJETIVO 1: Localizar al agente Chance y el transmisor

Ve hacia el punto A del mapa. Al acercarte al saliente de roca, tira para atrás a fin de ganar altura y aterrizarás sobre él. Recoge el H-11 de la caja. Ésta dará acceso al escenario de las Montañas Rocosas. Déjate caer y habla con los soldados. Trepa por las rocas para llegar al punto B. Habla con el agente del gobierno que hay allí y síguelo por el túnel. Tirate por el saliente y avanza por el siguiente túnel. Entra en la hondonada y conversa con el agente Chance en el punto C para hacerte con el transpondedor.

OBJETIVO 2: Llegar a terreno elevado para establecer la posición con el transmisor

Antes de ir un punto prominente, ve al borde de la hondonada. Camina hacia atrás por el borde para que Gabe se agarre al saliente. Tirate de nuevo para asirte al saliente de debajo. Aúpate a la cueva y toma el H-11; así desbloquearás el nivel del laboratorio de Pharcom en el modo multijugador. Vuelve a la entrada de la cueva. Encármate por la cara del precipicio. Corre hacia el primer túnel camino del punto D. Evita el derrumbe. Tirate a la hondonada y sube enseguida por la cara de roca de la derecha. No te molestes en enfrentarte a los paracaidistas: límitate a moverte sin parar para que no te alcancen. Dobla a la derecha al llegar al chaleco antibalas. Ataja por las rocas y pasa al modo de francotirador, usando el H-11. Cárgate a los hombres de los pilares y del área circundante. Escala la roca más alta (pilar D) y usa el transpondedor.

OBJETIVO 3: Conseguir el C-4, despejar el derrumbe

Corre de vuelta hasta el túnel B. No te encares a los paracaidistas a menos que te corten el paso. Reserva la munición para más tarde. Al salir del túnel, echa un vistazo al punto A por medio de tu visor de francotirador. Los soldados han sido atacados y eliminados. Usa el H-11 en pos de una venganza sangrienta y corre hacia el muerto del punto A. Toma los explosivos C-4 de su cadáver. Corre de vuelta al derrumbe. Planta los explosivos cuando se te indique. Date la vuelta enseguida y aléjate del radio de explosión. Pasa a través de la cueva despejada y habla con el soldado.

OBJETIVO 4: Eliminar a los francotiradores

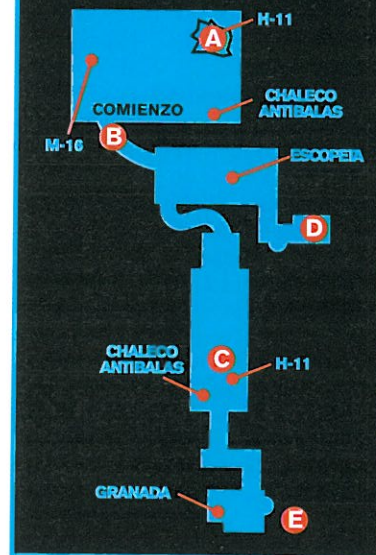
No esperes a que termine la perorata: dále al botón X cuando se están tirando los paracaidistas y podrás matarlos en el aire, usando el botón para fijar la mira en cada hombre. Líquidlos a todos y corre tras el soldado. Salta el abismo. Tirate a la cueva. Da una voltereta hacia los árboles. Charla con los soldados. Cuando empiecen a disparar, corre en torno al lado derecho del punto D. Trepa y apunta y mata enseguida al primer francotirador de un disparo a la cabeza. Debes ir rápido porque su compañero se acerca a ti. Agáchate cuando lo hayas matado y recoge las granadas. Usa una para pelar al segundo francotirador. Dirígete a la autopista del punto E.

OBJETIVO 5: Proteger a los soldados de un ataque

Al aproximarte a la autopista, los soldados serán atacados. Vuelve atrás



01: Montañas Rocosas, Colorado

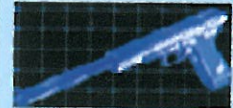


desde la carretera en dirección al saliente que da al valle. Usa el H-11 para suprimir a los paracas del terreno elevado a la izquierda. Debes matar a unos cinco antes de que pillen la indirecta y se larguen. Déjate caer adonde los soldados y despacha al último par de paracas para rematar la faena. Corre hacia la autopista para terminar la misión.

ARMAS

PISTOLA DE 9 MM

Promedio de fuego 3
Daño 2
Tamaño del cargador 15
Máximo de unidades 90



La 9 mm, pilar principal del arsenal de Gabriel, tiene un buen promedio de fuego y una capacidad de cargador a la altura. Puedes despachar a los blancos cercanos con una facilidad razonable, pero rinde más a la hora de matar en silencio.

M-16

Promedio de fuego 4
Daño 2
Tamaño del cargador 30
Máximo de unidades 180

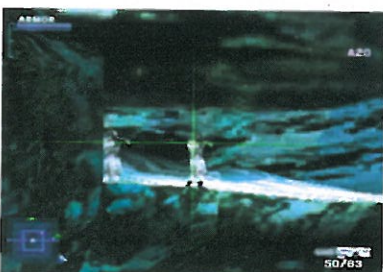


El M-16 proporciona una potencia de fuego precisa a largo alcance. Usalo para cargarte a francotiradores en lo alto de los edificios. Esta es sin duda la mejor arma multiuso: empléala desde corta a larga distancia para conseguir resultados óptimos.

H-11

Promedio de fuego 5
Daño 1
Tamaño del cargador 50
Máximo de unidades 300

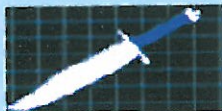
Al usar el H-11 es habitual gastar todo un cargador para eliminar al adversario. Esta arma es mejor usarla en el modo de francotirador. El zoom óptico no es muy bueno, pero cumple con su trabajo en un tiroteo.



ARMAS

CUCHILLO

Promedio de fuego 1
Daño 5
Máximo de unidades Infinitas



El cuchillo mata al instante a cualquier enemigo, aunque lleve chaleco antibalas. Usa el botón X para acercarte con cautela a alguien y contemplar una animación de degüello especial.

GRANADA

Promedio de fuego 1
Daño 5
Máximo de unidades 15



La granada se puede apuntar de forma manual o automática. Al apuntar a mano se puede hacer rebotar la granada contra paredes y otros objetos sólidos para conseguir un lanzamiento más certero.

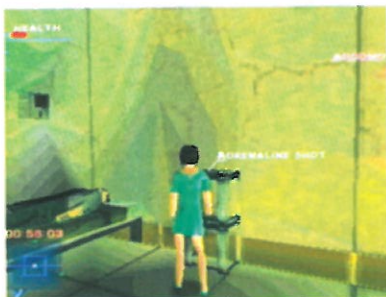
PISTOLA 45

Promedio de fuego 2
Daño 3
Tamaño del cargador 10
Máximo de unidades 60



Su acusado retroceso y la lentitud de su recarga la hacen bastante inútil a larga distancia. Pero de cerca sólo precisa de dos buenos impactos para liquidar a alguien.

MISIÓN 2: BASE DE McKENZIE



OBJETIVO 1: Hallar la inyección de adrenalina

Si te descubren se acabó la partida. Sólo tienes dos minutos para dar con la inyección de adrenalina (Adrenaline Shot) antes de que Lian fallezca. Mantén pulsado el botón X mientras te mueves para ir en el modo de sigilo. Espera a que el guarda pase ante la puerta de tu celda y pégate a él. Dobla la primera esquina a la derecha. Ve a hurtadillas por el corredor hasta oír a los doctores hablando. Arrímate a la pared de la derecha (punto A). Aguarda a que terminen su conversación y deja atrás tu escondite. Entra en la habitación de la que salieron (punto B) y hazte con la inyección de adrenalina.

OBJETIVO 2: Conseguir el equipo de combate

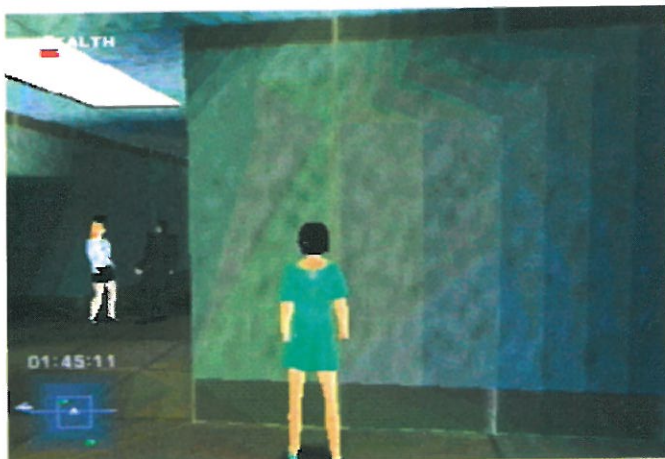
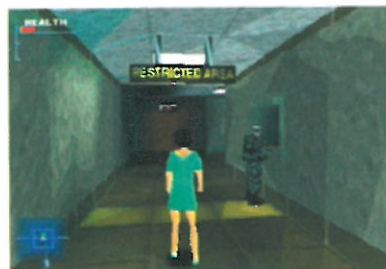
Ve por el camino de la izquierda saliendo de la habitación. Gira a la izquierda al llegar al final del pasillo. Vuelve a doblar a la izquierda y pégate como una lapa al soldado hasta ver una puerta que da a la izquierda. Entra en la sala (C). Tras la secuencia de vídeo, tuerce a la derecha y dale al interruptor para abrir el cristal. Entra en la sala. Cruza la puerta. Toma el M-16 que se encuentra a mano izquierda y gira luego a la derecha. Ve entonces por el primer desvío a la izquierda y sigue el pasillo.



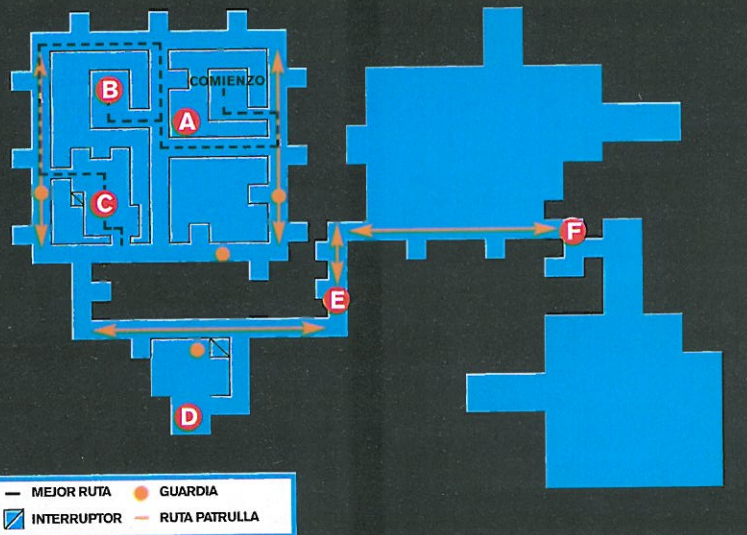
Sigue al policía militar que recorre el pasadizo. Párate cuando hable con el poli militar que hay junto a la ventana. Cuando siga andando, cuélate bajo la ventana y enfila el camino de la derecha para llegar por fin al armario de equipamiento (D).

OBJETIVO 3: Escapar de la instalación de contención

Tras obtener el equipo, acércate al guardia de pie y sacúdele por detrás con el taser. Acciona el interruptor que hay a la derecha de la ventana. Corre de vuelta más allá del armario de las armas para cruzar la puerta E antes de que se cierre. Baja corriendo las escaleras y rueda por la puerta del final. Escóndete en el recoveco de la izquierda. Espera a que el policía militar pase de largo. Arréale una descarga del taser y avanza por el corredor, pero no asomes aún la cabeza: aguarda a que el segundo poli se deje ver. Síguelo por el corredor y, cuando se detenga, métele un par de miles de voltios por el trasero con el taser. Desplázate entonces al punto F y sal del complejo.



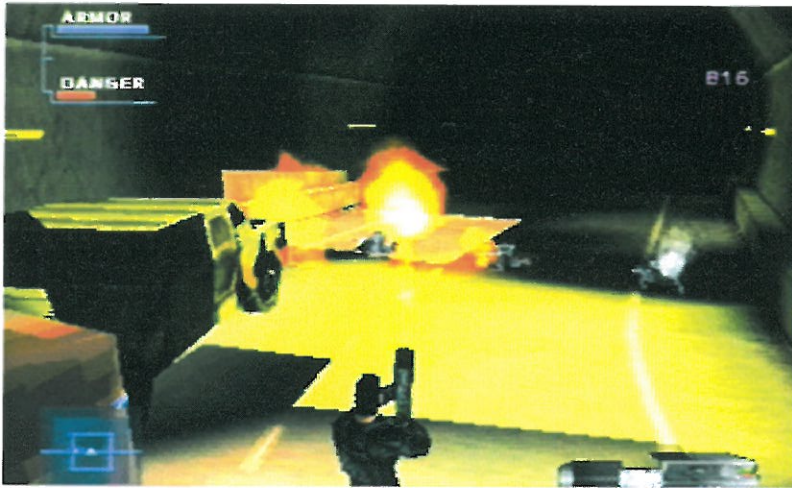
02: Base de McKenzie





SYPHON FILTER 2

MISIÓN 3: EL TÚNEL



OBJETIVO 1: Obtener armas

Espera a que los guardas pasen de largo. Corre hacia el Jeep (A). Agazáptate delante del Jeep y espera a que pase la segunda oleada de guardas. Esprinta hacia la parte delantera del camión. Selecciona el cuchillo y ve a hurtadillas a la parte de atrás (B). Ve detrás del guarda y rebánale el pescuezo. Registra la parte trasera del camión para pertrecharte a base de bien. Vuelve corriendo con Chance y mata a los tres guardas. Busca al tipo en lo alto del túnel que tienes detrás. Cuando Chance salga al descubierto, habla con él.

OBJETIVO 2: Llegar al lugar del accidente del C-130

Corre por el túnel, liquidando a los guardas con la escopeta. Mira en la sala de generadores en la parte izquierda del túnel. Echa la puerta abajo de una patada. Toma los prismáticos del cofre; de esta manera desbloqueas el nivel de las cuevas en el modo multijugador. Cuando llegues a la cisterna de gasolina (C) llegarán unos refuerzos fuertemente armados. Usa la gasolina ardiente para achicharrarlos a todos. Ve al final del túnel. Selecciona la cuchilla y acércate a hurtadillas al primer guarda. Píllalo por detrás. Espera a que venga el siguiente

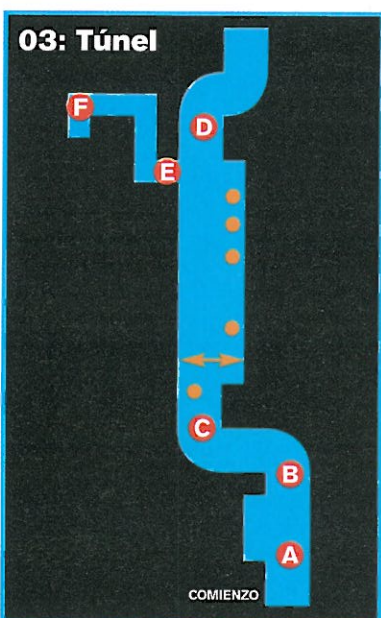
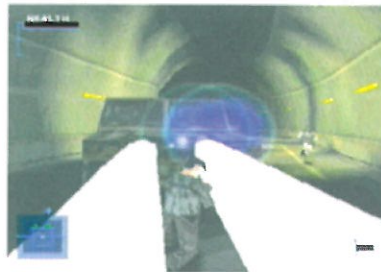
guarda en su ruta de patrulla y hazle lo mismo. El tercer hombre es complicado. Salta por encima de la baranda a mano derecha. Ve con sigilo por el borde del puente hasta que esté a tu alcance y acuchíllalo. Encárgate de los dos siguientes guardas cuando dejen de conversar y adéntrate en el túnel.

OBJETIVO 3: Inutilizar la corriente del túnel

Acércate a Chance y espera a que se rinda. Cuando lo haga, ve por el lado derecho del camión. Una vez que lo apresen los dos guardas, examina la parte trasera del camión para encontrar algunas granadas. Mángalas y fúgate hacia la sala de generadores (E). Patea la puerta. Sigue el pasadizo hasta el final. Lanza la granada enseguida a través de la puerta y corre de vuelta a la salida.

OBJETIVO 4: Escapar del puente

Ahora que las luces están apagadas, dirígete al lugar del accidente. Evita a los guardas alejándote de los focos y moviéndote con cautela. Selecciona el cuchillo y tenlo a mano por si se acerca alguien. Elude a los grupos de guardas. Cárgate a los hombres que se separen demasiado de sus camaradas. Ve tirando hasta llegar al final del túnel.



ARMAS

TÁSER DE MANO

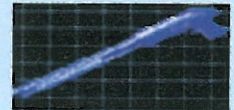
Promedio de fuego1
Daño5
Max. de unidades...Infinitas



Este arma de corto alcance se emplea para aturdir a personal inocente, como policías militares y soldados, sacudiéndoles el sistema nervioso con una descarga que no resulta letal. No confundir con el táser de aire.

ESCOPETA

Promedio de fuego2
Daño4
Máximo de unidades25



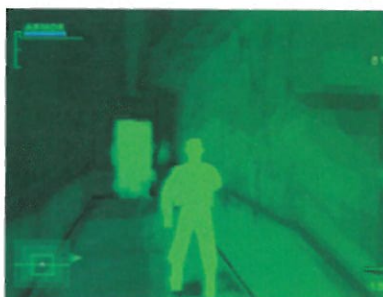
La escopeta va de perlas contra blancos no blindados a corta distancia y vale la pena usarla para despejar salas. Puede perforar los blindajes corporales con unos pocos tiros, pero su prolongado tiempo de recarga te deja expuesto a un contraataque.

RIFLE CON SILENCIADOR DE FRANCO TIRADOR

Promedio de fuego2
Daño2
Tamaño del cargador10
Máximo de unidades30



Esta arma avanzada posee un lector óptico que fija como blancos partes específicas del cuerpo. Además la retícula de apuntado cambia para indicar un tiro limpio, lo cual aumenta en gran medida las posibilidades de una muerte instantánea.



ARMAS

GRANADA DE GAS LACRIMÓGENO

Promedio de fuego 1
Daño 5
Máximo de unidades 10



Parecida a la granada normal, esta arma produce una persistente nube de gas cuyo contacto es mortal. Si Gabriel o Lian topan con el gas, se pondrán a toser como locos por espacio de unos segundos.

HK-5

Promedio de fuego 4
Daño 3
Tamaño del cargador 32
Máximo de unidades 192



Un arma muy apreciada por las fuerzas especiales, ya que proporciona una potencia de fuego precisa a largo alcance. Presenta dos modos: silenciado y no silenciado. Su fuego rápido compensa el escaso daño de sus balas de pequeño calibre.

BALLESTA

Promedio de fuego 1
Daño 5
Máximo de unidades 5



La ballesta con visor láser es una excelente arma silenciosa. Pon el punto rojo donde quieras que vaya el dardo y tu enemigo se desplomará como un saco de patatas. No apuntes a la cabeza a menos que busques una muerte.

MISIÓN 4: EL PUENTE DE LA MONTAÑA

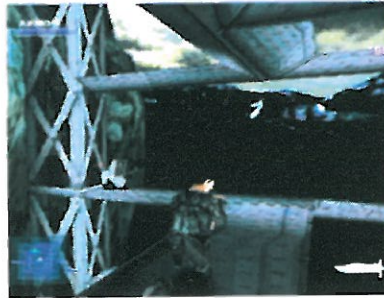
**OBJETIVO 1: Eliminar al comandante antes de que haga detonar los explosivos**

Ve de puntillas al lado derecho del puente. Sube a la baranda de seguridad. Ve hacia atrás desde el borde.

Desplázate colgado de las manos hasta más allá del Jeep para que no te descubran los dos guardas. Aúpate y ve hacia el camión. Espera a que se vayan los dos siguientes guardas y registra la parte trasera del camión (B). Toma el equipo de dentro. Vete por el lado derecho del puente y avanza descolgado hacia el Jeep. Selecciona la granada de gas lacrimógeno. Lánzase al comandante (A) y en principio también te podrás cargar al guarda.

OBJETIVO 2: Eliminar cuatro paquetes de explosivos sin ser descubierto

Trepa por el lado derecho del puente. Tírate al saliente de debajo. Usa el rifle de francotirador para despachar al hombre de enfrente y desactiva el primer explosivo. Sube otra vez al puente. Acércate al lado izquierdo.



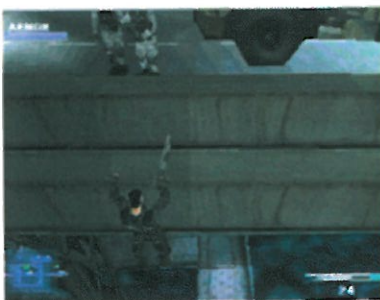
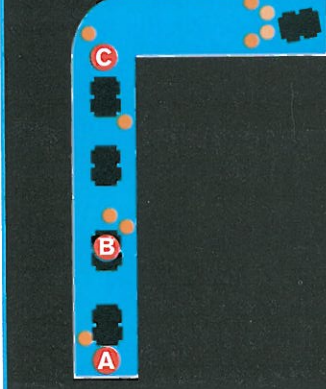
Sigue andando mientras buscas la siguiente bomba en tu radar. Está sin vigilancia, de modo que déjate caer y desactívala. Sube de nuevo y cruza al lado derecho del puente. Camina hasta encontrarte entre el camión de las armas y el segundo Jeep, déjate caer y cárgate al hombre junto a la tercera bomba. Ponte de cara al final del puente y acércate con el zoom al último hombre que hay allí. Hazle un boquete en el tarro y desactiva la tercera bomba para luego volver a subir. Ve hacia el último camión de la carretera. Tírate por el lado derecho del puente que hay cerca. Desactiva la última bomba y tírate a la parte más baja del puente. Vuelve corriendo por el fondo del puente y encármate a la carretera.

OBJETIVO 3: Rescatar a los soldados capturados

Corre hacia la entrada del túnel (C). Acércate a hurtadillas a los soldados y selecciona el rifle de francotirador silenciado. Cuando el guarda golpee con la pistola al soldado, dispara enseguida al primer guarda antes de que sepa qué



04: Puente



está pasando. Acércate corriendo a los dos hombres y ve hacia el túnel. Ve despacio para tener la máxima distancia de fuego entre tú y los camiones que vienen hacia ti. Al acercarse cada camión, aguanta el botón de apuntado y dispara como un loco. Esto te permitirá destruir los camiones antes de que sus ocupantes puedan poner en peligro a los soldados. Procede del mismo modo con los dos camiones siguientes. Luego apresúrate al final del túnel.





MISIÓN 5: EXTERIOR DE LA BASE

OBJETIVO 1: Obtener un arma con silenciador

Avanza y escóndete en los arbustos. Espera hasta que se vaya el segundo de los guardias. Sigue al policía militar que queda en la zona y dale con el táser. Ve detrás del segundo poli cuando eche a correr. Ve al punto A. Escucha la conversación. Ve a la parte trasera del camión y échale el guante al rifle de francotirador silenciado.

OBJETIVO 2: Eliminar al piloto y sabotear el avión

Dale su ración de táser al tipo que hay más cerca del camión. Luego espera a que el segundo poli haga su ronda. Cuando pase de largo, usa también el táser con él. Dirígete a la chimenea del punto C y escala el tejado de allí. Déjate caer por el otro lado para atraer la atención de los guardias. Corre bordeando el camión adonde están patrullando los guardias. Sube a los cajas verdes del punto D. Quédate ahí hasta que pase del primer guardia. Trepa por la segunda parte de la caja y pasa a hurtadillas al segundo guardia.

Ve por el corredor. Cuando veas a Holman, escóndete cerca de las cajas verdes del punto E. Emplea el táser con el policía militar cuando te deje atrás. Píllate su M16 y ve por la derecha hacia el interruptor. Púlsalo para abrir el hangar. Encamínate al avión, en el punto F, y cuélate detrás de él. Usa el rifle de francotirador para pelar al piloto en la escalera. Sube por ésta y usa el botón de acción en la cabina. Ve detrás del avión y abre el panel del motor.

OBJETIVO 3: Sacarle información a Holman

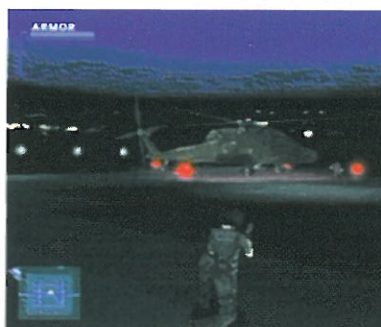
Espera a que se acerque el guardia, ve hacia al avión y endíñale una descarga de táser al tipejo. Sal del hangar y gira a la derecha. Ahora hay unos cuantos guardias patrullando esta zona. Cuélate ante sus narices escondiéndote tras las cajas y dirígete al punto F. Cárgate de un tiro el proyector de arriba para permanecer de incógnito.

Espera a que pase un camión y corre a su lado para ocultarte a los guardias. Cuando llegas al punto G tu novia te felicita efusivamente. Esto, perdón, nos ha traicionado el subconsciente. Lo que queríamos decir es que hay guardias a ambos lados de la carretera, así que deja de correr. Tira entonces por el pasadizo de enfrente. Ve más allá del guardia y entra en el hangar. Aguarda a que Holman salga y síguelo, vigilando con el guardia que hay cerca de la entrada. Regresa al hangar y acércate a hurtadillas a Holman. Cuando su escolta se vaya, síguelo al corredor.

OBJETIVO 4: Conseguir acceso a la torre y activar el transpondedor

Tras interrogar a Holman, vuelve al hangar y sacude con el táser al policía. Vete al punto G. Ocupate del policía militar de patrulla. Apaga de un tiro el reflector de la torre. Dirígete al camión del punto H. Ve a la puerta y enciende el motor. Corre a la izquierda antes de que el camión se ponga en marcha.

Entra en el hangar mientras los guardias van detrás del camión. Tuerce en el primer giro a la derecha. Sube con el



ascensor a lo alto de la torre (I). Ve a la derecha desde el ascensor y sacude con el táser al policía. Cuando su compañero lo llame, usa el táser también con él. Detrás del segundo tío, en la pared, encontrarás un interruptor: tira de él para activar el transpondedor.

OBJETIVO 5: Liquidar al agente y robar el helicóptero

Baja en el ascensor a la base de la torre. Ve por el camino de la izquierda para llegar al aeropuerto. Dale con el táser al poli (J). Usa el rifle de francotirador silenciado para cepillarte al agente del gobierno sin complicarte la vida. Agáchate bajo las aspas del rotor y toma el helicóptero.

ARMAS

BIZ-2

Promedio de fuego	4
Daño	3
Tamaño del cargador	66
Máximo de unidades	396



Letal a corta distancia, su cargador de 66 unidades puede barrer a la oposición sin problemas. Es algo menos preciso que el HK-5 y su alcance es mucho más corto. Limitate a usarlo en edificios y túneles.

LANZADOR DE GAS LACRIMOGENO

Promedio de fuego	1
Daño	5
Máximo de unidades	5



Para deshacerte de agentes de policía inocentes o prisioneros políticos enloquecidos, deberías usar la pistola de gas lacrimógeno. Su decente promedio de fuego te permite saturar un área en cuestión de segundos para apaciguar a las masas incontroladas.

RIFLE DE VISIÓN NOCTURNA

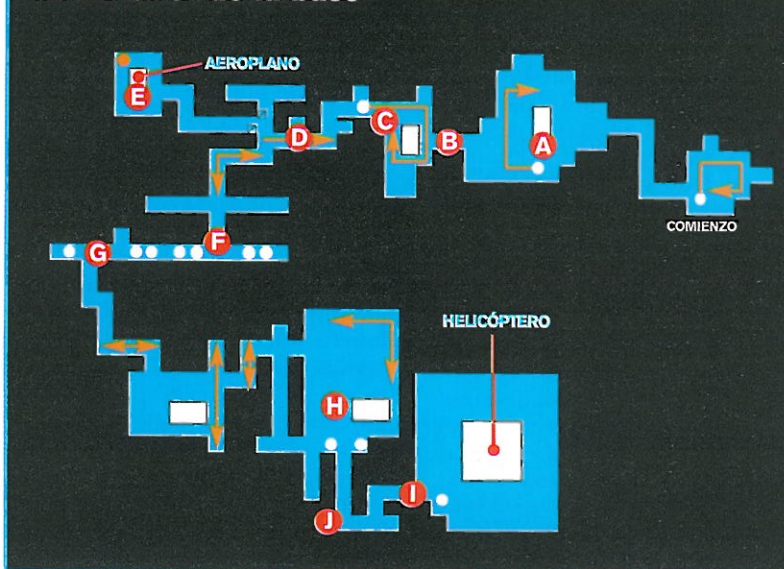
Promedio de fuego	1
Daño	3
Tamaño del cargador	10
Máximo de unidades	30



Más fácil de manejar que el rifle de francotirador estándar, aunque carece de información de fijado de blancos. Un arma ideal para causar bajas en la oscuridad o a una gran distancia.



05: Exterior de la base



ARMAS

G-18

Promedio de fuego 5
Daño 2
Tamaño del cargador 33
Máximo de unidades 198



El G-18 es la metralleta definitiva. Su extremado promedio de fuego acaba incluso con los blancos blindados en un decir Jesús. Por desgracia dicho promedio hace que los cargadores se vacíen al cabo de unos instantes.

K3G4

Promedio de fuego 4
Daño 2
Tamaño del cargador 20
Máximo de unidades 120



Cargado con balas 'mata-polis' (perforadoras y revestidas de teflón), el K3G4 es de gran utilidad contra los objetivos blindados más resistentes. Eso sí, su cargador de 20 unidades no soporta un tiroteo prolongado.

TÁSER DE AIRE

Promedio de fuego 1
Daño 5
Máx. de unidades Infinitas



El táser de aire es una buena arma de respaldo para cuando te quedas sin munición. Mata al instante a cualquier blanco al que alcances, aunque tarda lo suyo. Úsalo sólo contra oponentes individuales.

MISIÓN 6: HUIDA EN TREN



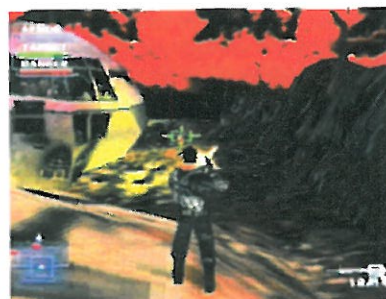
OBJETIVO 1: Llegar a la locomotora y detener el tren

La misión es fácil de explicar: aquí sólo hay que correr de un extremo al otro del tren. El helicóptero irá soltando tropas durante todo el camino. En la primera



mitad del tren, estos tipos son unos soldados normalitos y están mal equipados. Selecciona la escopeta y ve a saco: apúntalos en cuanto aparezcan y abátelos de un solo tiro. Al llegar al primer punto de control, los hombres

MISIÓN 7: EL LUGAR DEL ACCIDENTE



OBJETIVO 1: Recuperar los discos de datos

Esta misión es chunga. La Agencia ha lanzado a sus tropas de élite en la zona. Éstas están bien coordinadas y equipadas, no como los pringaos con los que te las hubistes de ver antes. La mayoría cuentan con chaleco antibalas y rifle de francotirador. Casi todos buscarán acertarte en el cabolo. Muévete sin parar y cúbrete en cuanto el enemigo aparezca en el radar. Si se activa el aviso de tiro a la cabeza, agáchate y rueda hacia un lugar seguro o eres hombre muerto.

Al tocar tierra, ponte a cubierto detrás de la colina (A). Sal de repente y vuélales la cabeza a los dos tipos ocultos cerca de la pared frontal del avión. Toma nota mental del chaleco antibalas de la colina: es probable que vuelvas a por él. Sigue hacia el punto B. Selecciona la escopeta y ataca a los hombres de allí. Uno de ellos va armado con granadas, así que ¡no te quedes quieto! Tras cargártelos a todos, límpiales la munición y ve al punto C. Aquí la cosa se vuelve más intensa. Ábrete paso poco a poco por el interior de los escombros del fuselaje hasta que aparezcan más soldados en el escáner.



Hay un francotirador justo delante: en cuanto te apunte, retírate al fuselaje. Usa la escopeta para acabar con los tíos del fondo. Luego usa el M-16 para abatir al tipo de encima. Sal corriendo del fuselaje y ve directo hacia el último hombre del escáner. Éste va armado con granadas, de modo que atácalo desde cerca. Una vez despachado, sigue hacia la caja de disquetes del punto D, donde te espera una desagradable sorpresa.

OBJETIVO 2: Quitarle los discos de datos a Archer

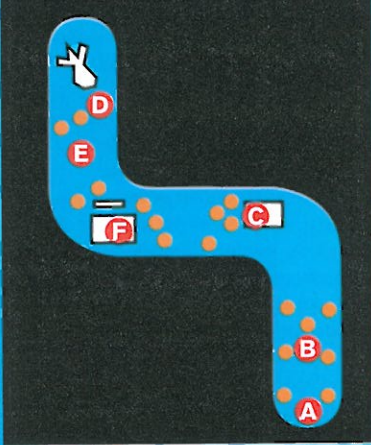
Corre a la cola del avión de inmediato. Los expertos tiradores de Archer estarán esperando a abrirle un tercer ojo a Gabriel. Ponte a cubierto y responde al fuego enemigo con tu rifle de francotirador. Elimina a tus dos atacantes y vuelve a pasar por el camino hacia el punto E. Arrímate a los escombros y aguarda a que aparezcan más tiradores de élite. Sal de improviso y líquidales para activar el primer punto de control.

Lo que viene ahora tiene su miga. Sigue avanzando por los escombros y regresa al punto C. No vayas justo por en medio del fuselaje, sino por su derecha. Ello te escudará de los hombres que te atacan

serán algo más resistentes; algunos incluso llevarán chaleco antibalas y irán provistos de granadas. Al enfrentarte a rivales con chaleco antibalas, muévete sin parar, agáchate y dispáralos en la cabeza a quemarropa. Si empiezan a volar las granadas, corre junto al tío que las lanza. A corta distancia no usará explosivos, y su otra única arma es una pistola: se convierte en una presa fácil.

Prepárate al llegar al punto de grabación, porque la acción se anima de verdad. La mayoría de las tropas que ahora te encuentras llevan chaleco antibalas. Selecciona el M16 y úsalo para eliminar blancos desde lejos. Toma el chaleco antibalas del transporte del camión remolcador, justo después del punto de grabación. Esprinta por el tren para alcanzar a la locomotora. Una vez llegues allí, la misión concluirá.

07: Lugar del accidente



por la izquierda. Cúbrete y cárgatelos con tiros al tarro para hacer inútiles sus chalecos. Avanza hacia la siguiente parte de fuselaje (F). La parte izquierda del fuselaje está cubierta de granaderos. La sección central está fuertemente protegida. Ve por la derecha y sólo te apuntarán los francotiradores. Muévete sin parar, cubriéndote tras los escombros y rodando para esquivar sus disparos.

OBJETIVO 3: Acabar con Archer

Archer se escapa colgado de los patines del Nighthawk. Tienes unos pocos segundos para intentar abatirlo. Hay dos formas de matarlo. Puedes hacerte el chulo y seleccionar el rifle de francotirador, haciendo gala de una cabeza fría y una mano firme para conseguir un fantástico tiro en la cabeza, o bien usar el M-16 a saco y rociarlo de balas, usando el botón de apuntado para disparar más o menos a su cabeza. Si logras pelarlo con el rifle de francotirador, enhorabuena, concédete unos puntos extra de destreza.



SYPHON FILTER 2

MISIÓN 8: CENTRO DE EXPOSICIONES

Selecciona la 9 mm y vuélale la sesera al guarda de la izquierda. Éste lleva un HK-5, mientras que su compañero sólo tiene una 9 mm. Mata a su colega y píllate el arma. Cárgate a cualquier hombre que asalte tu posición en el punto A. Una vez a salvo, adéntrate en los túneles (B) y avanza despacio para sorprender a los agentes ocultos usando un visor nocturno: mantente lo más quieto posible para no ser detectado.

Silencia enseguida al guardia del punto C antes de que pueda correr escaleras arriba a alertar a sus compañeros. Permanece escondido detrás de las cajas del túnel y sal de súbito para tirotearlos. Recoge sus armas pesadas y sube las escaleras. Ve al punto D y dispara al pozo de ventilación. Trepa al interior y arrástrate al punto E antes de dejarte caer. Al entrar en el túnel oscuro, hará su aparición la visión nocturna. Hay dos agentes secretos patrullando esta zona. Líquidlos con tiros a la cabeza, pero no te acerques demasiado a la luz o tus lentes de visión nocturna resplandecerán y cegarán a Gabriel. Toma el chaleco antibalas al final del túnel.

PUNTO DE CONTROL 1

Avanza en silencio a través de la siguiente sección. Dale jarabe de táser al primer agente y liquida como francotirador al segundo hombre del pórtico. Tírate a la roca lunar. Sube por las cajas para llegar al pórtico. A un extremo hay un conducto de ventilación. Ábrelo de un tiro y sube adentro. Arrástrate más allá de la primera salida y dispara a la segunda. Debajo hay un policía militar. Usa la ballesta para darle en el pompis con un dardo adormecedor. Luego arrástrate al pozo de ventilación al otro extremo y déjate caer por él (G). Agáchate detrás del saliente donde disparaste al poli. Espera a que se presenten sus compañeros. Cuando se vaya uno de ellos, sube y métele un 'taserazo' al que queda. Recorre el pasillo y dale su ración de táser al segundo.

Sube a las cajas del centro de la sala y lánzale un dardo al último guarda: ¡no olvides disparar a las posaderas para evitar una herida fatal! Cruza las puertas ocultas que custodiaba el policía. Cruza las puertas a saco. Corre por el primer pasadizo y espera a que los guardas se separen. Acércate a hurtadillas al que lee la revista y dale con el táser; luego haz lo mismo con su colega. Examina el armario para hallar la revista... picante (y no porque trate de cocina, precisamente). Sal por la puerta contigua. Sube a las cajas que hay a la izquierda de la sala (H). Endilgale una

descarga táser al poli del otro lado. Sube a lo alto de las cajas. Usa la ballesta para alcanzar al hombre de enfrente. Trepa a la cima de la construcción. Da un salto hacia donde la barandilla está rota.

Trepa al conducto de ventilación, avanza corriendo y mata al que lanza granadas y al agente oculto tras la esquina.

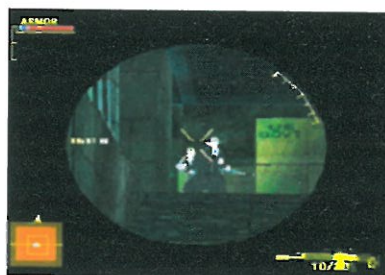
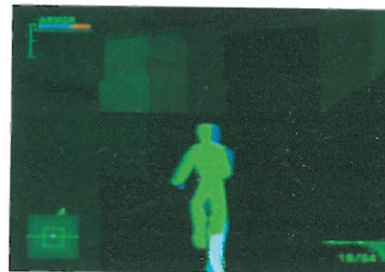
Agénciate las granadas y dispara al respiradero de la derecha, antes de trepar a su interior. Déjate caer en el punto I.

Toma el desvío a la derecha y liquida al tío del final para quedarte su HK-5 y su chaleco antibalas. Desanda tus pasos y ve por el otro camino. Deja atrás con sigilo la primera pasarela. Mata al primer agente y pela en plan francotirador a los dos tíos del templo. Baja. Elimina al último guarda. Ve por el pasaje de la izquierda. Cárgate al último agente y avanza por el pasaje. Selecciona el táser. Deshazte del primer guarda y bordea el bloque de hormigón para llegar al segundo. Planta el explosivo entre los dos pilares.

OBJETIVO 1: Colarse en la exposición de la China antigua

Vuelve a la primera caja del túnel. Súbete y cruza el portillo del techo. Gatea hasta oír los gritos de los agentes secretos, que se pondrán a lanzar granadas al conducto de ventilación. Espera a que exploten y pasa a toda prisa. Déjate caer del conducto y ve a la derecha. Usa la ballesta para matar al policía militar de debajo. Tírate y acalla al segundo poli de la planta baja. Toma sus armas y tira por el pasillo de la izquierda.

En la siguiente sala hay tres polis militares: dos en marcha y uno quieto. Al



parado es fácil evitarlo. Examina la ruta de patrulla de los guardas y no te costará aturdirlos a los dos. Hecho esto, acércate al pozo de ventilación del punto J y trepa por él. Cuando llegues a la exposición, encima de los polis, espera a que el guarda de patrulla rodee la estatua. Dispara a la rejilla del respiradero. Selecciona la ballesta. Acaba con el guarda de patrulla. Déjate caer y dales táser a los dos hombres restantes. Baja por el pasadizo de la izquierda.

Escóndete detrás de las construcciones de piedra y aguarda a que aparezcan los agentes secretos. Agujeréales la mollera a todos ellos y busca el pilar de piedra del que sobresale un bloque. Úsalo para llegar a lo alto de la piedra. Cruza las piedras para llegar al conducto de ventilación. Finalmente, desprende la tapa de un tiro y salta adentro.

ARMAS

UAS-12

Promedio de fuego4
Daño4
Tamaño del cargador12
Máximo de unidades12



El UAS-12 de tambor es un arma antipersonal de corto alcance sin igual. Su elevada potencia de disparo puede horadar los blindajes con facilidad. Pero, por desgracia, esta excelente arma es muy difícil de adquirir.

M-79

Promedio de fuego1
Daño5
Máximo de unidades15



El M-79 proporciona una potencia de fuego de apoyo. Ideal para usar desde lejos, supone una muerte instantánea incluso para los enemigos blindados. Al usarla a corta distancia puede pillar a Gabriel, lo cual no tiene gracia.

PK-102

Promedio de fuego4
Daño2
Tamaño del cargador30
Máximo de unidades180



Provista de un cargador de un tamaño decente y capaz de causar sus buenos daños, es una de las armas automáticas más preciadas. Es algo más certera y sufre una menor disminución a larga distancia que el HK-5.

08: Centro de exposiciones



OBJETOS

EXPLOSIVOS C4



Usados en el nivel 1 para descombrar el derrumbamiento, los explosivos tienen una espoleta que no tarda mucho en activarse. Una vez activados, dispones de 45 segundos para hacer un mutis por el foro antes de que la zona que rodea las bombas quede borrada por una explosión química sobrecalentada.

TRANSPONDEDOR



El transpondedor es necesario para localizar el lugar del accidente en el primer nivel. Te lo dará Chance después de haber despejado el derrumbe. Cuando lo tengas, deberás llegar al punto más elevado a fin de establecer la posición del avión derribado.

PRISMÁTICOS



Hazte con ellos en la interestatal, dentro de la primera sala de generadores del túnel. Estos gemelos te permiten conseguir unas buenas imágenes de reconocimiento del puente y las zonas periféricas. Resultan de utilidad a la hora de planear tu ataque o intentar evitar a enemigos ocultos.

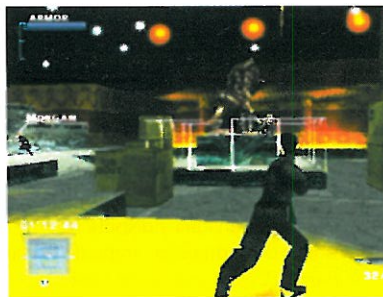
MISIÓN 9: LA EXPOSICIÓN DE CHINA



OBJETIVO 1: Desactivar las cuatro bombas del recinto

Ésta es una misión peliaguda. Morgan ha plantado bombas por toda la exposición de China. Por suerte Teresa está a mano para desactivar las bombas gracias a sus conocimientos técnicos, ¡aunque primero deberás dar con ellas! Tírate del saliente y Teresa se irá derecha a la primera bomba. Corre hacia delante, yendo por el pasillo por el que fue Morgan. Por el camino recibirás un mensaje. Sigue avanzando por el pasillo (A) y cárgate al agente para que no ataque a Teresa.

Al doblar la esquina, Morgan activará la segunda bomba. Mantén esta posición hasta que llegue Teresa. Dispara al guarda de detrás de la puerta y regresa a la exposición de China para interceptar a la siguiente oleada de esbirros de la Agencia. Dale al botón de apuntado en cuanto aparezcan y líbrate de ellos apuntando a la cabeza. Una vez desactivada la bomba, regresa a la exposición de China. Toma el chaleco antibalas de la vitrina central si te hace falta. Corre al punto B y acaba con los guardas.



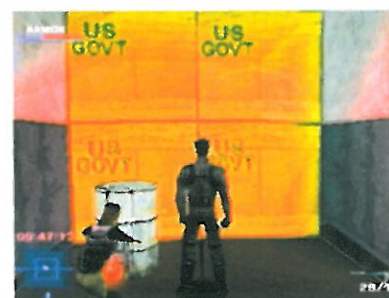
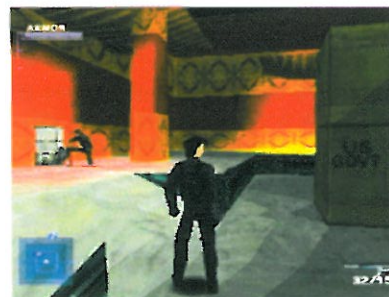
Tuerce a la derecha y esprinta hacia la siguiente bomba, en el punto C.

Protege a Teresa y proporciona fuego de cobertura para proteger sus espaldas. Los agentes secretos están fuertemente armados y casi todos llevan chaleco antibalas. Pasa al modo de apuntado y dale para el pelo con tiros a la cabeza y al cuerpo. Desarmada la bomba, sigue el pasillo de la izquierda. Morgan la sellará. Ve a la derecha, de vuelta a la exposición principal, y aguarda a que Teresa consiga abrir la puerta. Síguela hacia la bomba final del punto D. Mientras la desactiva, regresa a la exposición principal y habla con Morgan.

OBJETIVO 2: Cargarse a Morgan

Morgan luce un arsenal de alivio. Rara vez falla con su lanzagranadas M-79, y encima tiene munición infinita. Además va equipado con un chaleco antibalas. Por si eso fuera poco, no le puedes disparar durante 90 segundos mientras Teresa desactiva la última bomba.

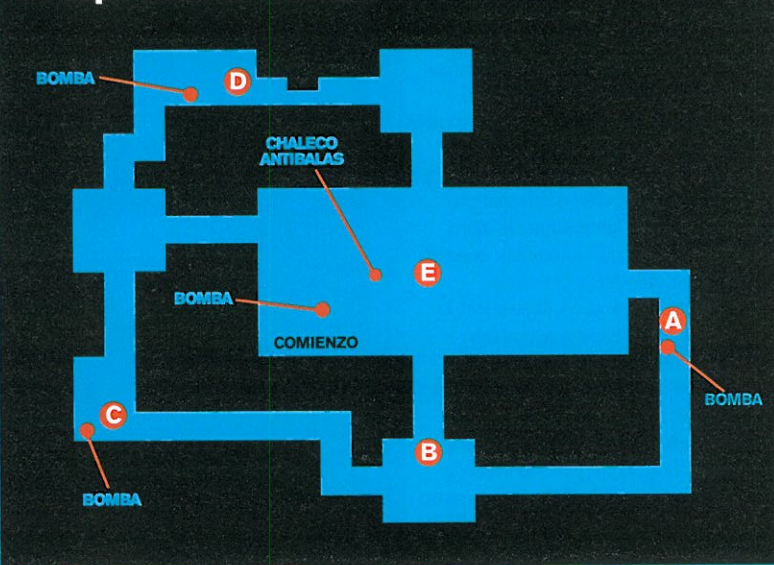
Echa a correr por la exposición, poniéndote a cubierto tras la estatua del centro. No des volteretas, ya que sólo irías más lento. Evita pilares y obstáculos:



si te quedas atrapados detrás, serás presa fácil para el M-79. Cuando el cronómetro haya llegado a cero, tienes vía libre para reventarle la perola a Morgan. Elige tu mejor arma (HK-5) y apunta a la cabeza. Aun así Morgan sigue siendo muy peligroso. Si te quedas quieto demasiado rato serás el primer hombre de las fuerzas especiales en el espacio (fuerzas 'espaciales', vaya). Busca un sitio sólido para ponerte a cubierto sin que las granadas lo puedan penetrar: la exposición en sí o bien las cajas de embalaje. Para completar la misión, sal de pronto y dale al cacumen; al cacumen de Morgan con una bala, claro (igual lo matas de aburrimiento concentrándote mucho, pero no lo intentaríamos, la verdad).



09: Exposición de la China





MISIÓN 10: CLUB 32

OBJETIVO 1: Salir de la disco

Dale al botón de apuntado cuando tengas el control de Lian. Pela de un tiro a la cabeza al tipo del otro lado de la pasarela. Apunta más abajo a la derecha, hacia la entrada. Usa la 45 para perforar a los tres hombres que corren a la sala de baile. Procura eliminarlos con dos tiros por barba antes de que se pongan a cubierto y empiecen a arrojar granadas. Corre a la izquierda. Cruza la pasarela del centro poco a poco y espera a que lancen la granada. Mata al sujeto de debajo, salta el hueco y déjate caer al nivel inferior. Cúbrete detrás de la pista de baile. Cárgate la siguiente oleada de hombres que cruza la puerta y luego ve por el pasadizo por el que vinieron.

PUNTO DE CONTROL 2

Tuerce a la izquierda al final del corredor. Selecciona la escopeta. Liquid a al tío que asoma de golpe: es un tirador de élite que le volará la cabeza a Lian si le das la oportunidad. Baja por el pasillo y mata a los dos siguientes hombres a quemarropa. Escóndete en la siguiente esquina. Sal de repente y abalea al tipo de la escopeta. Mángale la munición y esprinta por el pasillo que hay detrás de su cadáver sangrante.

Entra en el área del bar. Fulmina al primer guardaespaldas. Ponte a cubierto antes de que el tirador de detrás te mande al otro barrio. No lleva chaleco antibalas, o sea que puedes correr hacia él sin más y vaciarle el cargador en todo el careto. La zona del bar es complicada. Aquí hay tres enemigos, uno de los cuales empuña un BIZ-2, mientras que el otro lleva granadas. Ve primero a por el granadero. Sal de un salto y dale en el cuerpo antes de que pueda lanzar nada. Rueda a un lugar seguro y elimina al tipo del BIZ. Pillate su arma y ve a por la salida de la izquierda.

PUNTO DE CONTROL 3

El segundo bar es más difícil de franquear. Corre escaleras abajo y pela al barman con la escopeta. Lánzate detrás de la barra y toma la munición.

Agazápate para que no te den en la cabeza. Gírate y liquida al tío del chaleco antibalas, detrás de ti. Corre enseguida y sal rodando del bar antes de que lancen una granada. Desde el rincón de la escalera, asoma y cárgate a los dos tíos para proseguir tu camino.

Dirígete a la máquina expendedora. Gira a la derecha y enséñale al tirador lo bien que va tu escopeta. Sube al respiradero junto a la expendedora. Arrástrate al final del pozo. Mata a ambos guardas antes de dejarte caer. Corre a la parte frontal del edificio y habla con Gabriel. Espera a que los polis gaseen a los guardaespaldas y corre más allá de donde están en dirección al bar de enfrente. Busca detrás de la barra un interruptor para la puerta secreta. Corre escaleras abajo.

PUNTO DE CONTROL 4

Escucha la conversación. Sal de golpe y airea la cabeza del tío de detrás de los conductos de vapor. Éste está fuertemente armado y lleva chaleco antibalas. Ve corriendo a la siguiente sala. Pela a los dos de las camisas blancas. Corre por el pasadizo, pero estate preparado para agacharte enseguida. Hay emboscado un tirador de élite armado con un BIZ-2. Acaba con él y su colega. Afánale la munición y tuerce a la derecha.

Sal de la siguiente sala y baja por la escalera. Selecciona el BIZ-2 y echa a correr. Un individuo con un chaleco antibalas empezará a tirarte granadas. Apunta y mátalos con fuego rápido. Corre entonces por el pasillo de la izquierda. Toma la caja de granadas. Vuelve sobre tus pasos y tuerce al pasillo de la izquierda. Deshazte de los dos tiradores de aquí como si de un par de tapas de bar ya fermentadas se tratara. Corre hacia las puertas que vigilaban y ábre las por la vía del patadón.

PUNTO DE CONTROL 5

Corre hacia el altavoz del fondo a la izquierda. Cuando el tío se deje caer, fulmínalo con la escopeta a quemarropa.



Selecciona luego las granadas y lanza una junto al altavoz detrás del cual se oculta un escurridizo camisa blanca. Cambia de posición enseguida, ya que el tipo de la galería intentará devolverte el favor. Apúntalo con un granada y suéltala debajo de la galería. La explosión debería tirarlo por el borde sin problemas. Sube encima de los altavoces para llegar a la galería de arriba.

Ve a la cabina del disc-jockey. Mata al tirador de la izquierda. Corre por el pasillo de la izquierda. Espera a que la milicia acabe con los dos guardas. Déjalos atrás en dirección al lavabo. Gira a la izquierda. Dispara al pavo que está jiñando. Sube a los armarios de la derecha. Dispara contra la ventana y arrástrate a través de ella.

OBJETOS

DESMODULADOR DE CÁMARAS



Acércate con sigilo a la parte trasera de una cámara hasta identificarla y pulsa el botón de acción para activar el desmodulador. Éste interferirá en el sensor y sustituirá la imagen sin que Gabriel sea detectado. Tienes que conseguirlo en el armario de armas del laboratorio biológico.

MÓDEM CELULAR



Este ingenioso dispositivo permite a Gabriel conectarse a los ordenadores de la Agencia y descargar su información para Teresa. Ésta puede entonces introducirse en los sistemas de seguridad y desactivar las malditas alarmas para que puedas trabajar en paz.



CONSEJOS

Corre sin parar. Cuesta acertar a un blanco móvil. Y más todavía si corres como un miedica.

Usa el botón de apuntado (R1) para fijar en la mira a los enemigos. Así descubrirás el paradero de francotiradores o atacantes ocultos.

Si tus adversarios llevan chaleco antibalas, dispáralos a la cara para anular su efecto. O si no, puedes ametrallarles las piernas, ya que ahí es más fácil darles.

El punto de mira tarda una eternidad en fijar un blanco. Es más rápido y preciso dejar que Gabriel apunte por sí mismo, ya que siempre lo hace en dirección al enemigo más cercano.

Gabriel es un asesino, así que lucha mejor cuando nadie puede verlo. Dispara contra las farolas y usa el botón de sigilo X cuando sea posible para tener ventaja sobre el enemigo.

MISIÓN 11: ÁREA INDUSTRIAL



OBJETIVO 1: Encontrar una pistola de gas

Espera a que la granada mate a la milicia, tuerce la esquina y escóndete en el túnel (A). Selecciona la escopeta y cárgate a los dos guardas. Avanza por el túnel y liquida sin compasión a los refuerzos que llegan. Toma el desvío a la izquierda. Juega a los francotiradores con los guardas que hay en lo alto del edificio hasta limpiar bien el panorama.

Cuando explote el coche, examina los escombros atentamente en busca del rifle de visión nocturna. Prosigue entonces calle abajo. Hay polis vigilando el cruce (C): deberás hallar la pistola de gas lacrimógeno para poder pasar. Y parece que los propios polis te pueden prestar una. Vuelve calle abajo hasta llegar a un coche patrulla. Acércate a hurtadillas a la puerta (B) y manga la pistola de gas. Corre de vuelta al punto (C); no te preocupes por los hombres que cortan el paso, porque los aplastará un coche patrulla. Trabájate a la policía usando la pistola de gas lacrimógeno.



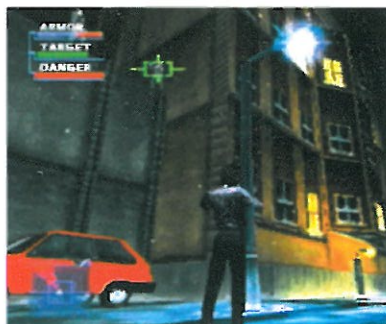
OBJETIVO 2: Seguir a Gregorov

Ponte a cubierto mientras Gregorov dispara unos cuantos cartuchos y luego se larga. Síguelo por la calle hasta el punto D. Cuando veas venir un coche, ve a la derecha enseguida. Después de que se estrelle, súbete al portaequipajes para llegar al saliente de encima. Tuerce a la derecha y salta los dos huecos. Cárgate enseguida al tirador al otro lado de la calle y tírate al punto E. Echa a andar calle abajo. Ponte debajo del bar de encima y encarámate cuando aparezcan los dos coches. Sigue a Gregorov hasta el final de la calle.

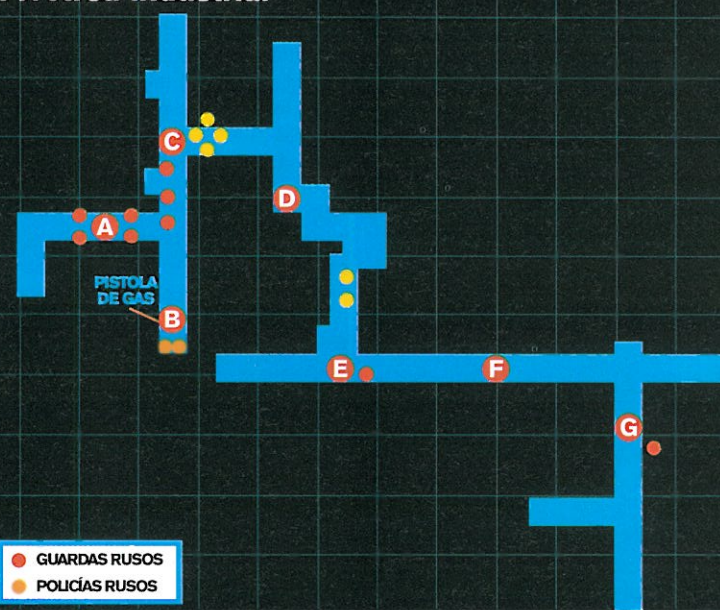
Ahora las cosas se complican cosa mala. Hay tres tíos peligrosos armados con M-79 en los edificios de la izquierda (G). Puedes usar una automática para pelarlos desde lejos, o bien dejarlos atrás al esprint y esperar que sus granadas de fragmentación no te acierten. Una vez atravesada la calle de la muerte, ya le pisarás los talones a Gregorov. Cúbrete detrás de los coches y evita sus balas a toda costa. Síguelo calle arriba (H) y



acabará entrando en el parque. Ten cuidado al ocultarte detrás de los coches, ya que el bueno de Gregorov tiene la costumbre de apuntar a los motores para hacerlos estallar.



11: Área industrial





MISIÓN 12: VOLKOV PARK



OBJETIVO 1: Seguir a Gregorov

Dale al botón de apuntado de inmediato. Mata a los dos hombres que salen al descubierto. Ve enseguida a la pared (A) y escóndete ahí hasta que Gregorov escape. Síguelo al monumento del centro del parque. Usa los árboles como cobertura para que no te vuelen la cabeza y dirígete a su posición. En cuanto llegues al monumento activarás el primer punto de control.

Cuando Gregorov se largue, sigue sus huellas en la nieve. Selecciona la escopeta. Ve por el camino hacia el punto B. Encárgate de los matones de alquiler que te cortan el paso. Acércate al

siguiente monumento con cautela. Hay un tío lanzando granadas. Riégalo de cerca con el BIZ-2 y suprime luego a su camarada. Corre por el camino de la derecha. Selecciona el rifle de visión nocturna y limpia de malos el parque de delante (C). Una vez fritos, usa el mapa para hallar la salida del Sur. Cuando llegues al punto de control, Gregorov apagará las luces a tiros. Ve con sumo cuidado a la entrada que da al siguiente parque. Asoma de repente y mata al francotirador junto al árbol de la derecha. Este parque está repleto de tiradores de élite armados con rifles de francotirador (D). Selecciona tu rifle de visión nocturna

y empieza a sorprenderlos desde la mayor distancia posible. No te acerques demasiado o tu cerebro se irá de vacaciones. Cuando aparezcan en tu radar, pasa al modo de francotirador y abátelos desde lejos.

Eliminados los francotiradores, puedes desplazarte para interceptar a Gregorov. Corre hacia el puente, donde un escuadrón armado hasta los dientes te cortará el paso. Ve hacia la izquierda. Pasa por el lecho marino helado a la otra orilla. Pero ten cuidado porque empezarán a tirarte granadas. Una vez al otro lado del puente, ve a todo correr a la salida del parque para terminar la misión.

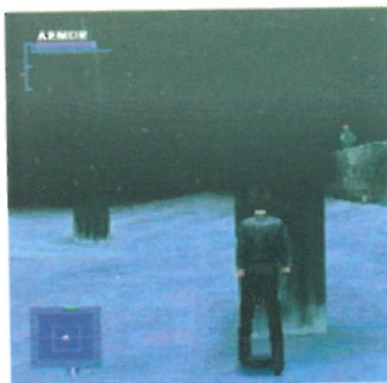
CONSEJOS

El cuchillo es un arma de muerte instantánea. Emplealo para matar sin ser detectado y para eliminar a oponentes blindados cuando te quedes sin munición.

Cuando tengas un arma automática, puedes utilizarla para rociar de balas a múltiples blancos. Usando el botón de apuntado a la altura de la cabeza, se puede acertar en la testa a un grupo de enemigos.

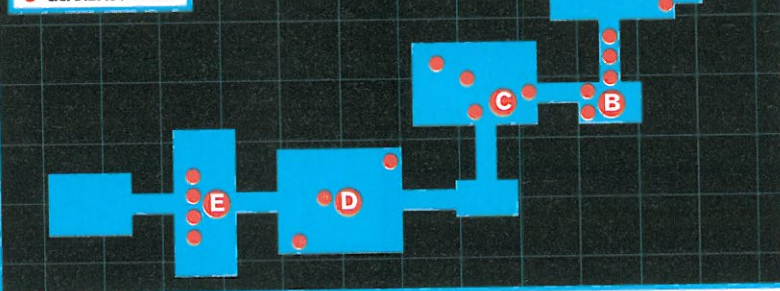
Al apuntar tu arma, dirígela al torso central de tu atacante. Por lo general sólo hacen falta dos o tres impactos para causar una baja. Esta manera de luchar es más económica en cuanto a munición que malgastar balas intentando un complicado tiro a la cabeza.

Haz un buen uso de los escondites para ocultar a Gabriel del enemigo. Aguantando el botón de apuntado (L1) y pulsando cualquiera de los botones de ráfaga, Gabriel saldrá de repente y disparará al enemigo desde una relativa seguridad.



12: Volkov Park

● GUARDAS RUSOS



MISIÓN 13: GREGOROV

OBJETIVO 1: Aturdir a Gregorov

Una misión aparentemente sencilla, pero que te puede costar muy cara. Para aturdir a Gregorov y dejarlo fuera de combate, primero has de distraerlo... o al menos eso es lo que decían en el informe de la misión. Lo mejor que puedes hacer es acercarte a hurtadillas

a ese chulillo. Ve hacia Gregorov tan rápido como puedas, ponte lo más cerca de él que puedas (siempre sin que el tipo se entere) y, justo cuando se dé la vuelta para dispararte a la cara, pulsa X para agazaparte, haz que falle el golpe y usa el táser a toda potencia para dejarlo bien tostadito.



CONSEJOS

Elige el arma correcta para el trabajo adecuado. Puede que las metralletas de fuego rápido vayan bien de cerca, pero contra un francotirador en el tejado te serán tan útiles como un tirachinas.

No te acerques demasiado al enemigo. Al contrario que en el primer Syphon Filter, no puedes esperar salir indemne. A una distancia de quemarropa, el enemigo siempre irá a meterte un balazo en el melón.

La voltereta de combate es prácticamente inútil a la hora de evitar los tiros. Ralentiza tanto a Gabriel que pide a gritos que le vuelen la sesera.

MISIÓN 14: PRISIÓN DE ALJIR

OBJETIVO 1: Rescatar a la prisionera

Ve al final del pasadizo (A). Aguarda a que Misha pase de largo y ve con sigilo a la derecha. Toma el siguiente desvío a la derecha y avanza furtivamente hasta oír voces. Selecciona el táser. Úsalo para incapacitar al guardia. Desanda tus pasos y ve por el giro a la izquierda para alcanzar el punto B. Ve al pilar que hay junto al guardia. Propínale una descarga de táser. Escóndete detrás del pilar hasta que la mujer examine el cuerpo. Sal de repente y táser que te crio con ella.

OBJETIVO 2: Rescatar a la segunda prisionera

Corre por el pasillo (C). Cuando llegues a la puerta de la izquierda, espera fuera. Noquea a los guardias que llegan antes de salir a la pasarela. Avanza por ella con toda la discreción de la que seas capaz. Emplea el táser silenciosamente con el guardia de delante. Espera junto a la puerta de seguridad, con la ballesta apuntando al túnel. Cuando el guardia venga a por un cigarrillo, ofrécele una flecha con toda cortesía. Sólo tienes un disparo, así que aprovéchalo.

Ve de puntillas a la siguiente curva. Aguarda sin moverte a que el grupo de gente se disperse, y entonces síguelos a la barandilla rota. Tirate de espaldas por ella y agárrate al saliente. Avanza colgado más allá de los guardias y hasta la puerta D. Crúzala, ve hacia la izquierda y corredor abajo. Escúrrrete detrás del

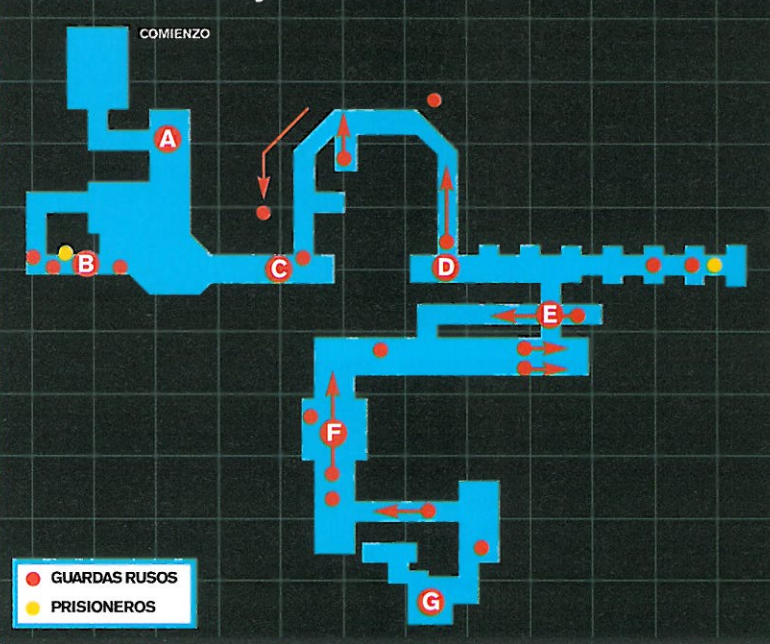
primer guardia y déjalo fuera de combate. Pilla a la mujer al final del pasillo para liberar a la prisionera.

OBJETIVO 3: Desconectar la corriente

Dirígete al ascensor del punto E. Espera a que los guardias pasen de largo. Baja en el ascensor y entra en la siguiente sala. Lo que viene ahora es un tanto espinoso. Dos guardias entran en la sala: uno se quedará a la derecha, mientras que el otro dará vueltas por la habitación. Cuando el guardia andante esté lejos de su compañero y de cara a la puerta, cárgate al que está parado. Recarga enseguida y elimina al segundo guardia. Avanza por el pasillo sin hacer ruido. Aplícale el táser al guardia que hay al acecho. Ve al punto F. Espera a que la luz de la cámara se apague. Corre al lado derecho del pasillo, cerca de la puerta. Ponte aquí hasta que el guardia cruce la puerta de seguridad. Cuélate en el centro de control mientras la puerta está abierta. Dale con el táser a la mujer de detrás de la mesa. Acciona el interruptor de la derecha para abrir las puertas de seguridad. Ponte cerca de las puertas a mano derecha hasta que venga el guardia y derribalo. Sigue el pasillo hasta llegar a una puerta a la derecha. Espera a que el guardia pase en su ronda y, cuando te dé la espalda, acaba con él. Sigue por el pasillo, ocúpate del último guarda y desactiva la corriente al llegar al punto G.



14: Prisión de Aljir





MISIÓN 15: FUGA DE LA PRISIÓN DE ALJIR

OBJETIVO 1: Encontrar a Gregorov

Agáchate y saca la 45. Date la vuelta y acaba con el guardia de detrás de ti. Dispara desde tu posición a los otros tres guardias. Recoge su munición y corre por el pasillo de la izquierda. Detén en el punto A, a la espera de que los guardas vayan corriendo por la pasarela. Usa el botón de apuntado para tirotearlos. Empieza con el hombre más alto y ve luego a por los tipos de las automáticas.

Una vez muertos todos los hombres del otro lado, echa a andar hacia la siguiente puerta. Asoma de nuevo enseguida por la puerta porque el siguiente guardia te tiende una emboscada. Incrustale una bala en el cráneo y quédate su chaleco antibalas. Corre a la entrada que custodiaba. Mantén seleccionada la 45. Apunta y mata a los dos siguientes hombres mientras suben las escaleras. Ve bajando. El próximo par de guardias empuñan escopetas. Aguarda a que dejen su escondite y llénalos de plomo antes de que puedan apuntarte (B). Una vez más, la puerta de delante está protegida por un tirador. Cárgatelo. Abre la puerta roja de un puntapié.

Ahora viene lo laborioso. Hay dos francotiradores en el tejado de enfrente. Deberás abatirlos antes de poder subir las escaleras. Corre a la pared que hay justo debajo de los tiradores. Pasa al modo de apuntado e intenta eliminarlos con la 45. No salgas al descubierto durante mucho rato a la hora de apuntar o te darán el pasaporte. Una vez muertos los dos tiradores, selecciona la escopeta. Sube las escaleras. Acribilla a los dos hombres en cuanto aparezcan. Sigue el pasillo hacia la sala C.

Selecciona la escopeta cuando termine la secuencia de vídeo. Cárgate a los dos guardias enseguida antes de que vayan a por ti. Una vez muertos, vete a la sala E y rescata a Gregorov.

OBJETIVO 2: Proteger a Gregorov

Gregorov está malherido, así que deberás ir tanteando el terreno para protegerlo. La mejor arma es la escopeta, ya que la mayoría de combates se librarán de cerca. Corre por el pasadizo hasta llegar a una puerta roja en el punto F. Cuando Gregorov arroje la granada de humo, corre como alma en pena para dejar atrás a los francotiradores. Párate a corta distancia de las puertas de seguridad del punto G. Dispara al teclado numérico a la derecha de las puertas. Crúzalas cuando se abran para que no te pillen los francotiradores. Esprinta hacia el punto H

y ponte a cubierto. Para desembarazarte de las molestas francotiradoras deberás hallar el lanzador de gas lacrimógeno. Regresa a las puertas de seguridad del punto G. Sigue hasta el final de la pasarela evitando al guardia llameante, dispara al hombre del lanzador (I) y quítaselo a su cadáver aún caliente.

Vuelve al punto H y gasea a las mujeres. Tírate adonde estaban. Ve primero y entra en la siguiente serie de habitaciones. Ocúltate en el punto I y encárgate de los guardias fuertemente armados. Vuelve al punto H y tráete a Gregorov. Avanza por los corredores, abaleando a los malos, hasta llegar a la puerta roja del punto J.

OBJETIVO 3: Escapar

Abre la puerta de una cox. Ahora debes escapar de los peligros de los reflectores y los centinelas. La primera torre es fácil. Ábrele la cabeza al guardia y cárgate el proyector. Arrímase a la pared de la derecha con Gregory a remolque. La siguiente torre de vigía es difícil de superar. Busca la pauta que sigue el foco y cuélate por detrás de los dos hombres cuando haya vía libre.

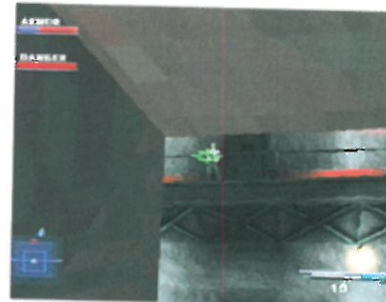
Pasa a hurtadillas el último reflector para llegar al ascensor del punto K. Si te descubren en algún momento, aparecerá media docena de francotiradores en el tejado: entonces deberás correr a toda velocidad hacia el ascensor y confiar en que Gregorov lo logre. Una vez en el piso superior, selecciona la escopeta y corre al final de la pasarela. Apunta a los guardias si puedes, pero no te detengas por nada, o sino tú o Gregorov acabaréis tosiendo sangre.

CONSEJOS

Explosivos a corta distancia = mala idea. Los M-79 y las granadas normales tienen una onda expansiva de cinco metros. Úsalos sólo contra blancos lejanos.

Gabriel es tan duro que se pringa de gasolina. Aléjate de cualquier fuente de fuego o se convertirá en la antorcha humana.

Mira bien dónde pones el pie antes de intentar descender. Gabriel está algo fastidiado de los tobillos y una caída de unos cuantos metros lo dejará hecho polvo.



15: Fuga de la prisión



CONSEJOS

El mapa del juego es excelente. No solo indica tu localización actual, sino que muestra la ubicación de los objetivos que necesitas completar. Échale un vistazo si te quedas atascado.

Presta atención a las transmisiones de radio. En más de una ocasión te sacarán de un brete. Eso sí, alguna que otra vez les sacarás menos uso que Ágatha Ruiz de la Prada a un espejo.

MISIÓN 16: LABORATORIO DE BIOLOGÍA

OBJETIVO 1: Acceder a los sistemas de seguridad

Sal de la habitación y vete al primer desvío a la derecha y luego por la izquierda. Tras la secuencia de vídeo, pasa con sigilo al guardia que mira por la ventana. Sigue al doctor escaleras arriba. Ve por el camino de la derecha para evitar a la cámara de seguridad. Escóndete tras las cajas y avanza por detrás de la cámara. Sigue el pasillo hasta la puerta que reza 'A1' para llegar al punto de control. Ve por el desvío a la derecha y cruza la puerta de la izquierda. Examina el ordenador para conseguir un mapa del complejo (A).

OBJETIVO 2: Conseguir equipo

Sal de la habitación y ve más allá del guardia. Ignora el primer desvío a la derecha y continúa hacia la camilla. Toma el cuchillo, acércate a hurtadillas al guardia que tienes detrás, ábrele una nueva boca y afánale la pistola. Desanda tus pasos y entra en la cámara de descontaminación. Sigue el pasadizo hasta ver otra secuencia de vídeo. Ve por la derecha y cruza la puerta (C). Despacha a ambos científicos. Activa el ascensor desde el ordenador y registra los armarios para equipar a Gabe.

OBJETIVO 3: Acceder al despacho de Gershon

Selecciona tu 9 mm silenciada. Ve a la galería, encima de la prisión. Pela a ambos guardias con tiros a la testuz.

Habla con el marine de la celda. Regresa al nivel de encima y ve al pasillo del punto D. Ve todo recto hasta que la cámara de seguridad quede destacada y pulsa el botón de acción para inutilizarla. Ve al final del pasillo. Gira a la izquierda. Ve más allá del laboratorio y toma el siguiente desvío a la derecha. Sigue más allá de la sala donde empezaste. Tuerce a la izquierda para ponerte detrás de la cámara. Mata a los dos guardias. Anula la cámara como antes. Ve al final del pasillo para encontrar el respiradero que conduce al despacho de Gershon (E).

OBJETIVO 4: Rescatar a Chance

Déjate caer al despacho y encárate a Gershon. Síguelo al laboratorio, pero ten cuidado al pasar por el corredor F, porque aparece un científico errante. Si él o Gershon huyen, se acabó la misión. Es mejor esperar a la vuelta de la esquina hasta que aparezca y dispararle a la cabeza. Una vez en el laboratorio, ve a la consola de enlace (G). Acopla el módem. Corre enseguida a la izquierda y agáchate y rueda debajo del balcón para que los francotiradores no te alcancen. Apunta y mata a todos los agentes secretos que asaltan la estancia. Puedes usar el arma que te plazca, ya que Teresa ha interferido los canales de seguridad. Una vez despejada la zona, vuelve al complejo de la prisión. Cruza la puerta H, que ya debería estar abierta. Déjate caer por el laboratorio y elimina a los científicos, que te amenazan con sus

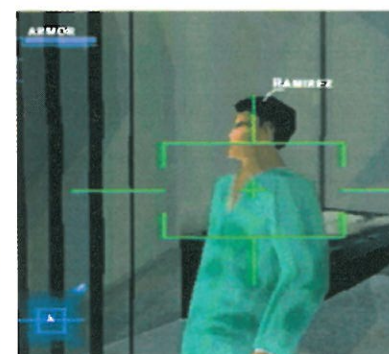
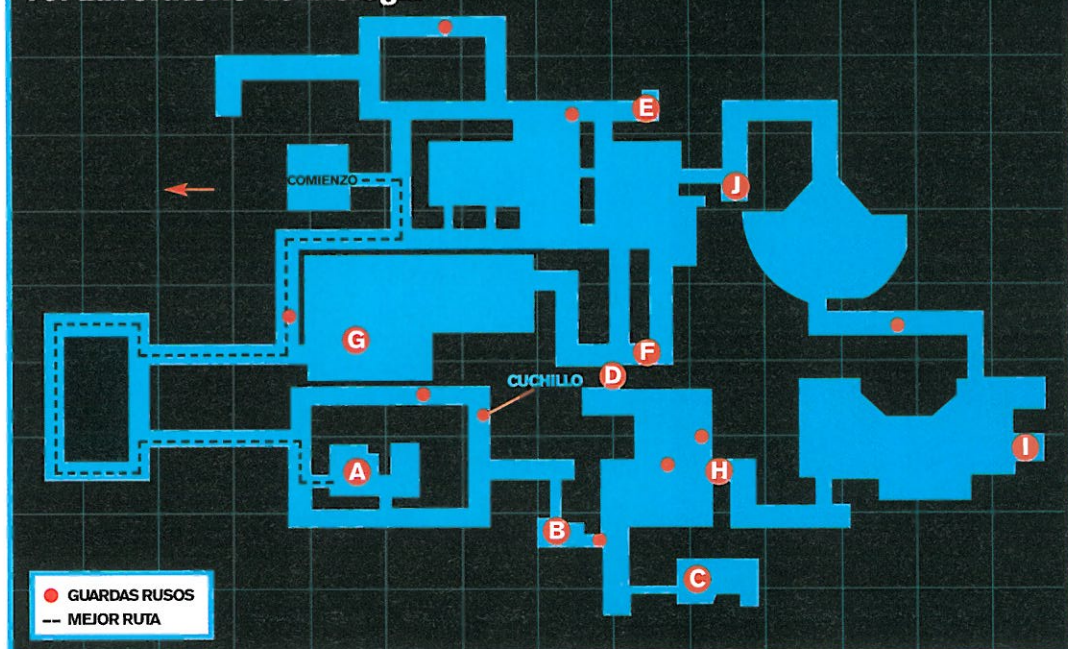


batas blancas. Sube a la sala de control. Acciona el interruptor para gasear al tipo de dentro. Rescata a Chance.

OBJETIVO 5: Obtener la cura de Lian

Vete por la puerta del Norte. Muévete en silencio por el corredor y cárgate al guardia para robarle su G-18. Ve al área de la autopsia y déjate caer. Acaba con el científico y cruza la salida más baja. Sigue el pasadizo y abre a tiros el respiradero del punto J. Gatea por él y tírate a la primera parte del laboratorio de pruebas. Mata al científico y cruza la puerta. Habla con la dama y toma finalmente la cura de Lian.

16: Laboratorio de biología





SYPHON FILTER 2

MISIÓN 17: HUIDA DEL LABORATORIO

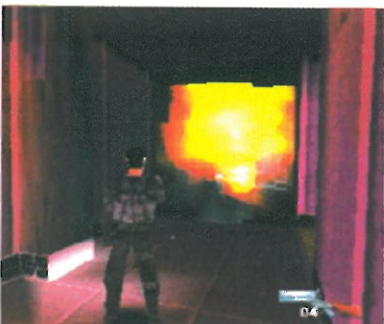
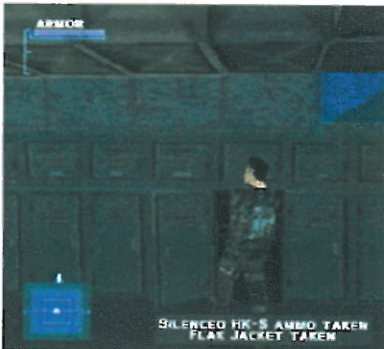
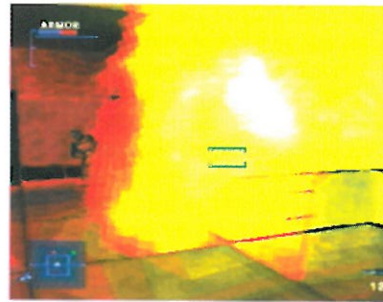
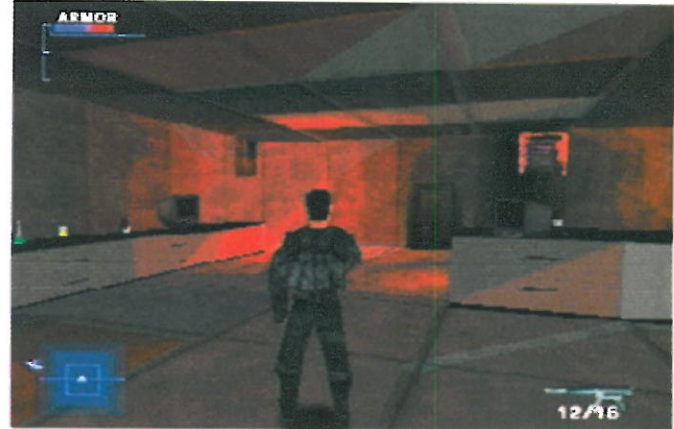
Mientras por la puerta entra el agente "blindado", ves a lo tuyo y disparas a los productos químicos del escritorio. La explosión acabará con él. Entonces pasa por la puerta por la que vino. Ve al otro lado de la sala y dispara contra el respiradero de la izquierda (A). Sube adentro y arrástrate hasta el final. Déjate caer en el punto (B). Ve hacia la derecha. Sigue el pasadizo hasta la siguiente bifurcación. Ve primero a la izquierda y luego a la derecha.

Esquiva al guarda al final del corredor y entra en la sala donde estabas prisionero. Dispara al respiradero en la parte derecha de la pared. Gatea por él hasta el punto C. Ve directo hacia el respiradero del punto D. Entra en él. Gatea y tírate en el punto E. Registra los armarios en la parte izquierda de la sala para descubrir un escondrijo de armas. Arrástrate por el respiradero hacia el punto F. Selecciona el M-79.

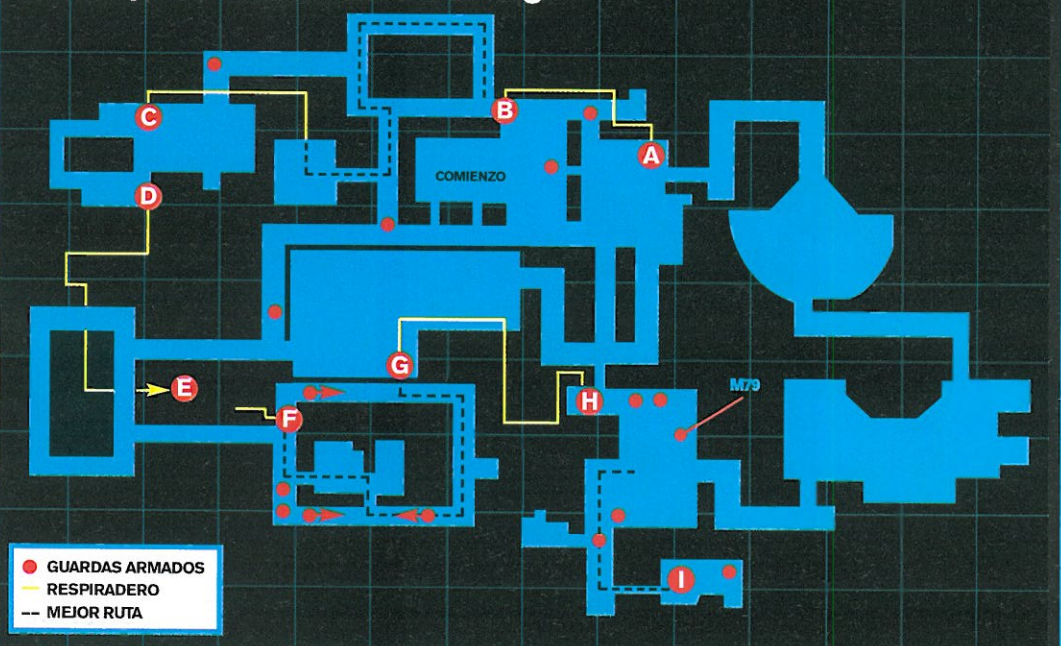
Líquida al hombre del corredor mediante el M-79. Tuerce a la izquierda para entrar

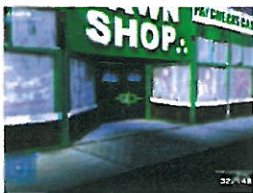
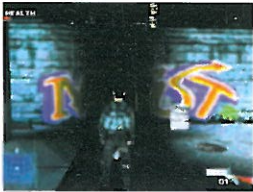
en la sala de ordenadores. Sal por la puerta del fondo. Ve a la izquierda. Prepárate a quedar atrapado en un peligroso bocado de guardias. Debes eliminar a tus dos atacantes sin resultar muerto por las ráfagas que te lanzan sin respiro. Dispara desde la máxima distancia posible para matarlos sin peligro. Ve por el corredor al punto G. Sube al respiradero. Sal por el punto H. Corre hacia delante y pillate el M-79. Mata al tío que baja las escaleras. Gírate enseguida y dispara a los hombres que tienes encima. Uno de ellos lleva un M-79, así que neutralízalo de inmediato o adiós muy buenas.

Sube las escaleras y mata al hombre de enfrente. Ve despacio hacia la sala del ordenador del punto I. Cuando aparezca el guardia, atráelo fuera de la sala para luego acribillarlo sin poner en peligro el ordenador, que debes utilizar para huir. Corre al terminal. Examínalo y corre al ascensor (J) antes de que los guardias puedan responder.



17: Escape del laboratorio de biología





MISIÓN 18: BARRIOS BAJOS DE NUEVA YORK

Gira a la izquierda y cárgate al agente que se te acerca. Corre por el pasillo que estaba vigilando. Toma el chaleco antibalas si lo necesitas. Sigue calle abajo. Pela al francotirador del edificio de la izquierda. Llégate al lado derecho de la calle y liquida al agente secreto de la entrada. Ponte a cubierto en la entrada y apunta a la cabeza del tío del chaleco antibalas de enfrente. Sigue hasta el final de la carretera.

Espera a que los furgones se detengan. Dispara al cerrojo de la puerta de la casa de empeños (A). Entra en la tienda. Selecciona el G-18 y haz añicos el cristal antes que se presenten los agentes secretos para poder eliminarlos con rapidez y evitar al tipo de las granadas de detrás de ti. Cruza corriendo la tienda y cárgate al agente que espera que está a la espera. Ve a la parte trasera de la tienda y pillate el M-16 para adquirir algo de potencia de fuego de largo alcance.

PUNTO DE CONTROL 1

Corre a la salida y sal dando volteretas. Liquida en plan francotirador al granadero de encima antes de que te haga saltar por los aires. Sube por el contenedor del punto B. Cárgate al guarda del tejado. Avanza corriendo y súbete a la olla de la izquierda. Encarámate y mata a los dos hombres de este tejado. Ve al borde del edificio y déjate caer al toldo azul del punto C. Espera a que el poli pase de largo para cruzar la calle y entrar en el edificio en

llamas del punto D. Mata a todos los guardias de dentro y sube entonces por la rampa. Tras recibir el mensaje de radio de Teresa, cruza por las tablas oscuras del suelo para que Gabe se tire a la sala de debajo. Activa el sistema de aspersión del punto E.

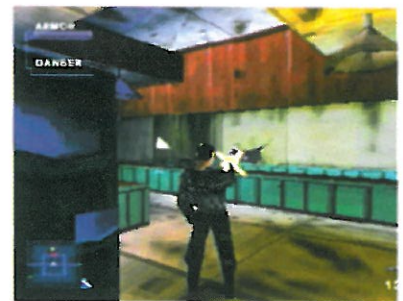
PUNTO DE CONTROL 2

Vuelve rampa arriba y pasa por la entrada, ya despejada. Ve a la primera sala que te encuentras (F) y espera a que la viga se desmorone. El francotirador de la sala será presa del pánico e intentará huir, poniéndose al descubierto.

Avanza más por el pasillo e investiga la siguiente sala. Por la claraboya entrarán unos agentes. Cárgatelos a los dos, súbete a la mesa y úsala para llegar a la estancia de arriba (G). Selecciona tu arma más potente. Sal al corredor. Cuando el poli intente arrestarte, apúntale justo encima de la cabeza. Dos hombres de la Agencia doblarán la esquina a todo correr: péralos sin que te tiemble el pulso. Despeja el corredor y las dos siguientes salas. Hay un francotirador en la última sala. Dispárale a la cara para completar el objetivo.

PUNTO DE CONTROL 3

Descuélgate por la ventana y regresa a la calle. Corre al callejón del punto H. Encárgate del agente que hay allí. Pasa mediante una voltereta por debajo de la valla. Aguarda a que aparezca el GEO. Cuando se estrelle el furgón, coloca la

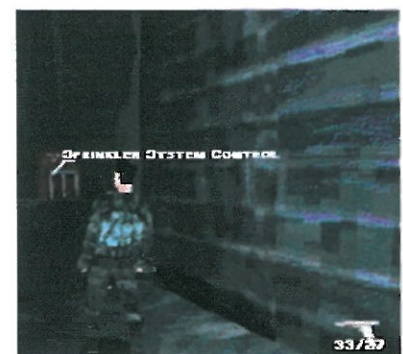


mira en la abertura de la derecha (I). Aniquila a los hombres según vayan saliendo. Entra en el aparcamiento. Dispara al tipo junto a la barrera.

Corre por el pasadizo al punto J. Habla con la agente de los GEO. Cúbrela mientras corre hacia el vestíbulo del hotel. Cuando esté asalvo, síguela. Sube las escaleras y avanza con cuidado hasta lo alto del edificio. Cárgate al tío que te quiere emboscar. Extermina a los francotiradores de las dos habitaciones de delante. Acércate al último hombre y hazle saber lo que piensas de él. Finalmente, ve hacia su cadáver para completar la misión.

18: Barrios bajos de Nueva York

● AGENTES SECRETOS





MISIÓN 19: ALCANTARILLAS DE NUEVA YORK

Tras tirarse a la cloaca, Gabriel sólo cuenta con una pistola del 45 para defenderse a sí mismo y a Teresa. Síguela al primer túnel. Corre a la derecha, con la 45 seleccionada para ocuparte de cualquier encuentro no deseado. Los agentes secretos irán primero a por Teresa, con lo cual puedes atacarles por su punto vulnerable. Acércate y usa la 45 para conseguir unas muertes rápidas. Corre a la derecha y mantén a distancia de Teresa para poder castigar a los agentes que la emboscan. Síguela al final del túnel.

PUNTO DE CONTROL 1

Ahora debes hallar el interruptor de caudal para drenar la cloaca. Gírate y ponte a disparar. Tendrás agentes encima en un abrir y cerrar de ojos. Permanece agazapado y elimina a los primeros mediante tiros a la cabeza. Cuando poseas su munición, huye por el lado izquierdo del túnel. Ten la 45 seleccionada para poder quitarte al enemigo de en medio. Pégate a la pared de la izquierda. Corre por la cloaca y cruza la primera puerta a la izquierda. Vuélale la cabeza a los dos tíos ocultos tras el escritorio. Entra en el cuarto interior y activa el interruptor de drenaje.

PUNTO DE CONTROL 2

Ve donde estaba Teresa. Tirate por el borde de la cloaca y al saliente desaguado de debajo. Encarámate al saliente de la izquierda. Arrímate a la pared de la derecha y ábrete paso por las alcantarillas, encargándote de los agentes secretos como te parezca. Toma el primer desvío a la derecha. Acércate furtivamente al panel de control y

acuchilla a los dos guardias. Dispara al tercero de la pasarela. Dirígete al conducto de arriba. Toma el chaleco antibalas del recoveco de la derecha. Asegúrate de estar mirando a la dirección por la que viniste y aúpate. Desplázate a la derecha colgado de las manos. A medio camino entrarán más agentes en el área. Usa el botón de apuntado para exterminarlos desde la precariedad de tu posición. Teresa te ayudará. Una vez muertos todos, continúa por el conducto y sigue el rastro de cadáveres hacia el garaje de encima.

PUNTO DE CONTROL 3

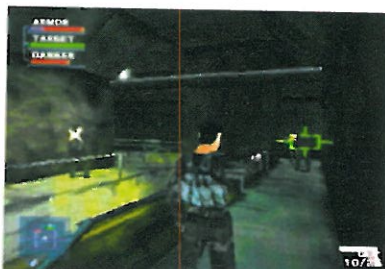
Cuando Teresa huya, cúbrete detrás del furgón. Pela al tipo del chaleco a la derecha. Encárgate de los dos tiradores de igual modo. Ve a la derecha y corre rampa arriba. Sigue corriendo al llegar a la planta superior, da una voltereta y evita el furgón. Cuando se haya estrellado, corre hacia Teresa y protege sus espaldas. Acaba con el sujeto que le va detrás (y no para declararse). Ve hasta su posición y dirígete a la puerta. Aguarda a que Teresa lance una granada de humo a la sala. Selecciona el H-11. Dirígelo a la altura de la cabeza y tenlo apuntando a la puerta. Reviéntales el melón a todos los hombres que vayan entrando en el aparcamiento. Ve a saco y cárgatelos a todos enseguida, o de lo contrario tomarán represalias con sus M-79.

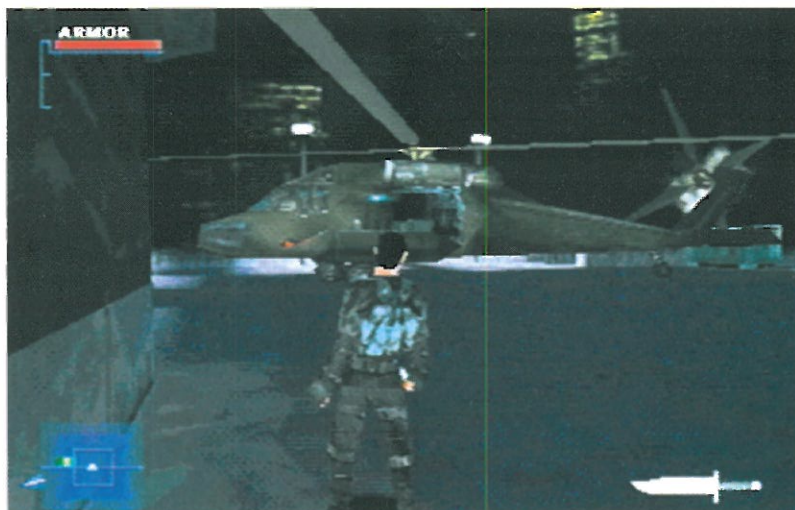
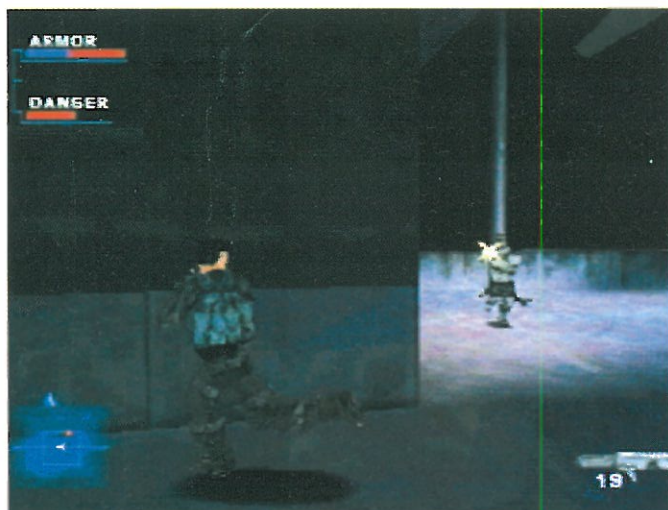
PUNTO DE CONTROL 4

Hazte con la munición de M-79 y sube las escaleras. Acribilla al primer hombre. Dobla la esquina y dispara una granada contra los siguientes dos sicarios. Sigue haciendo esto hasta llegar a una puerta.



Puedes cruzarla hacia la batalla final en el aparcamiento, o bien seguir hacia arriba a por un secreto. Si quieres seguir subiendo, selecciona el M-79. Ve con mucho sigilo por los dos primeros tramos de escaleras y prepárate a salir disparando al tercero. Mata a los dos tíos armados con unos M-79 antes de que puedan decir "pum". Acércate a su posición y dispara una granada a la pared de la derecha. Así matarás al pavo que te espera allí emboscado. Ve hacia su cadáver y haz lo mismo. Ve haciendo esto hasta llegar a la caja de M-79 cerca de la cima. Tómalala para acceder a los personajes de Syphon Filter 2 en el modo para dos jugadores. Vuelve a la puerta que pasaste de largo para enfrentarte a la batalla final. Si tienes el secreto de los M-79, puedes saturar el área de granadas y rematar la faena con la ametralladora. Todos los guardias llevan chaleco antibalas, así que apunta alto. Una vez derribados, Teresa acorralará al jefe. Rebánale el pescuezo o vuélale la perola, pero cárgatelo rápido o matará a Teresa con un arma oculta.





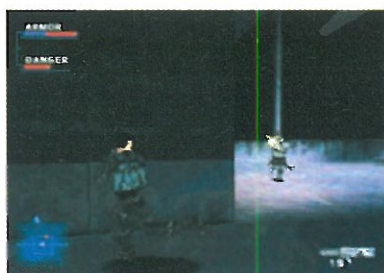
MISIÓN 20: LA ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Con Teresa muerta, es la hora de la confrontación final, con Chance y Gabriel como principales contendientes. Como si de un combate en plan pay-per-view se tratara, apostamos por Gabriel. Para aumentar sus probabilidades deberás engañar a Chance para que se acerque al rotor de cola del helicóptero Blackhawk estacionado. Chance está blindado por completo, por lo que ninguna de tus pistolas tendrá efecto sobre él.

En primer lugar, esquiva hacia la derecha. Sal por la puerta y atrae a Chance hacia el cobertizo. Una vez que

esté dentro, esprinta hacia el helicóptero Blackhawk. Toma el UAS-12 y el chaleco antibalas si puedes. No dejes que Chance te fije en su mira porque te liquidará en sólo unos segundos. Es decir, no te estés quieto.

A la que tengas el UAS-12, ve a la parte de atrás del helicóptero y escóndete detrás del contenedor. Cuando Chance intente hacerte salir a base de granadas, sal a toda prisa y dispárale para tumbarlo contra el rotor de cola. Dale con múltiples disparos para llevarlo hacia las aspas y darle el finiquito.



¿FIN?...



Puede que Chance haya hecho un numerito a lo Indiana Jones con el aspa del rotor, pero Teresa sigue muerta. La muy lela debería haberse limitado a manejar la radio.



Es momento de presentar tus últimos respetos. Es un final un pelín soseras, con un cementerio y tal, y todo muy deprimente, como un videoclip de Leonard Cohen.



Eso ya es otra cosa. Todo el asunto del Syphon Filter era una estratagema para un golpe presidencial. Gabe debería volver en una nueva secuela.



TODOS LOS SECRETOS

Existen muchos secretos ocultos a lo largo de los niveles, cada uno de los cuales desbloquea un escenario o un personaje extra en el modo de dos jugadores. Algunos secretos consisten en objetos que hay que recoger, mientras que otros requieren la

realización de ciertas tareas. Cada vez que adquieres un secreto, Gabe o Lian dirán "Lo conseguí". Sabrás qué has desbloqueado al seleccionar la opción Trucos en la pantalla de pausa.



MISIÓN 1: MONTAÑAS DE COLORADO

Secreto: H11 Rifle de francotirador

Desbloquea: Escenario de las Rocosas para 2 jugadores
El H11 secreto está cerca de la cascada donde te encuentras a Chance por primera vez. En vez de saltar el abismo de la catarata, ve de espaldas hacia dicho abismo y déjate caer al túnel de debajo. Entra para hallar el H11 en una caja.

MISIÓN 2: INTERIOR DE LA BASE AÉREA MCKENZIE

Secreto: Completar en menos de 3:00

Desbloquea: Personajes chorras para dos jugadores
Debes terminar este nivel en un tiempo menor a tres minutos para acceder a los personajes chorras (verdaderamente chorras) en el modo de dos jugadores: la señora del bolso, el agente del CBDC, el monje, el cadáver y el cobaya.

MISIÓN 3: INTERESTATAL 70 DE COLORADO

Secreto: Prismáticos

Desbloquea: Escenario de las cuevas para 2 jugadores
Ya desde el principio, corre al túnel en dirección al Jeep. Los prismáticos se encuentran tras la primera puerta cerrada a tu izquierda. Pulsa Δ para abrir la puerta. Ésta revela un pasaje. Ve a la izquierda, abre otra puerta y entra en la sala para dar con los prismáticos.



MISIÓN 8: LUGAR DEL ACCIDENTE DEL C-13D

Secreto 1: Matar a Archer de un solo tiro

Desbloquea: Escenario de la selva para dos jugadores
Mata a Archer colgado del helicóptero de un disparo.

Secreto 2: Completar en menos de 3:00

Desbloquea: Personajes extra de SF 1 para dos jugadores
Completa este nivel en menos de 3 minutos y accede a los personajes del Syphon Filter original: Girdeux, Phagan, Gabrek, Marcos, Rhoemer y el científico malvado.

MISIÓN 9: CENTRO DE EXPOSICIONES DE PHARCOM

Secreto: Revista porno

Desbloquea: Escenario de la incubadora de Pharcom para dos jugadores
Tras arrastrarte por el segundo pozo de ventilación y aturdir a los soldados, cruza las puertas. Acércate a hurtadillas al guardia que lee la revista y dale con el táser; luego haz lo mismo con su colega. Examina el armario para hallar la revista de chicas ligeras de ropa.

MISIÓN 11: CLUB 32 DE MOSCÚ

Secreto: Matar a los guardaespaldas enseguida

Desbloquea: Escenario del sótano de la disco para dos jugadores
Tras tirotear al primer tío de la disco, apunta abajo a la derecha hacia las puertas y dispara a los hombres que corren hacia la sala de baile. Para conseguir el secreto, debes matarlos a los tres antes de que se pongan a cubierto y empiecen a tirar granadas.



MISIÓN 12: LAS CALLES DE MOSCÚ

Secreto: PK-102

Desbloquea: Escenario del búnker para dos jugadores
Cuando los dos coches intentan atropellarte, salta y agárrate a una barra de encima para esquivarlos. Déjate caer y registra los coches estrellados, matando a los guardias. El coche de la derecha contiene el PK-102.

MISIÓN 13: VOLKOV PARK

Secreto: BIZ-2

Desbloquea: Escenario surrealista para dos jugadores
Justo al principio, debes disparar de inmediato al agente y cargártelo antes de que tenga tiempo para volar el coche blanco que se encuentra a la derecha. Dentro del mismo hallarás el BIZ-2.

MISIÓN 15: IRRUPCIÓN EN LA PRISIÓN DE ALJIR

Secreto: No usar la ballesta

Desbloquea: Escenario de la prisión de Aljir para dos jugadores
Debes completar el nivel sin usar la ballesta ni una sola vez. Utiliza sólo el táser para aturdir a los guardias, o evítalos sin más. Es una tarea difícil.



MISIÓN 18: HUIDA DEL LABORATORIO BIOLÓGICO

Secreto: Lanzagranadas M-79

Desbloquea: Escenario del laboratorio informático de la Agencia para dos jugadores
Cruza a la siguiente sala. En lugar de disparar al respiradero de la izquierda, cruza el otro. Tírate al pasillo y corre a la sala de autopsias (no te pares para que no te alcancen). Súbete a la mesa del ordenador de la derecha y al saliente. Cruza la entrada abierta para dar con el M-79.

MISIÓN 19: LOS BARRIOS BAJOS DE NUEVA YORK

Secreto: Ropa sucia

Desbloquea: Escenario del parque municipal de Columbia para dos jugadores
Tras dejarte caer al toido azul, cruza la calle para entrar en el edificio que está envuelto en llamas. Justo delante del suelo que se hunde encontrarás algunas lavadoras. Encuentra la ropa sucia que esconde en su interior la de más a la derecha.

MISIÓN 20: ALCANTARILLAS DE NUEVA YORK

Secreto: Lanzagranadas M-79

Desbloquea: Personajes extra para dos jugadores
En el parking, sube las escaleras, pasando de la entrada por donde cruza un furgón negro. En el rellano superior hallarás el M-79 secreto en una caja que desbloquea los personajes extra de Syphon Filter 2: Gabe ninja, Lian buceador, Unidad 1, Dra. Eisa Weisinger, Uri Gregorov, Lawrence Mujari y la agente de los GEO.



SUPERAGENTE

Haz pausa durante el juego. Destaca la opción Armamento y aguanta Select + L2 + ● + ■ + ×. Oírás como un timbrado agudo que confirmará la introducción del código. Activa la opción del super agente (destacando 'On' y pulsando ▲ para salir del menú de Trucos). Al principio no estábamos seguros de que este truco funcionara, pero potencia tus armas de forma que puedes matar a los enemigos con un solo tiro al cuerpo, incluso a los que van provistos de chaleco antibalas.



1. Destaca 'Armamento' y aguanta los botones a la vez.



2. Selecciona 'Opciones', luego 'Trucos' y activa 'Super agente'.



3. Reanuda la partida y podrás matar a los enemigos al instante.

VER SECUENCIAS

Haz pausa durante la partida. Destaca la opción de Información y pulsa y mantén pulsado → + L1 + R2 + ● + ×. Oírás como un timbrado agudo que confirmará la introducción del código. Ahora ve a las opciones y selecciona 'Trucos' y luego las Secuencias del disco 1 (ó 2). En el vestíbulo del cine, ve a uno de los pósters y pulsa ▲ para ver esa secuencia de vídeo. Los pósters con interrogantes los puedes desbloquear jugando al juego en el modo Difícil.

Nota: Este truco se puede usar junto al de salto de nivel para seleccionar un nivel (ver 'Selección de nivel para más detalles').



1. Destaca Información y aguanta los botones pulsados a la vez.



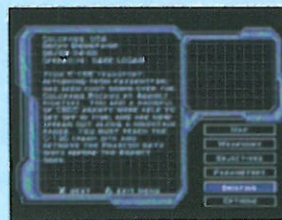
2. Selecciona Opciones, luego Trucos y Secuencias del disco 1/2.



3. Estarás en el cine. Elige un póster para ver una secuencia.

SELECCIÓN DE NIVEL

Tienes que haber introducido los trucos de salto de nivel y de visionado de secuencias. En la pantalla de pausa, selecciona Opciones, luego Trucos y Secuencias del disco 1. En el vestíbulo del cine, pulsa Start para que salga el menú de pausa. Selecciona Opciones, luego Trucos y Terminar nivel. Esto hace que abandones la partida, así que empieza una nueva y haz pausa. Vuelve al menú de trucos para hallar una nueva opción de Selección de nivel. Elígela para seleccionar cualquier nivel.



PILLA A GREGOROV

Por si encuentras algunos problemas para aturdir a Gregorov con el táser después de pasar por Volkov Park aquí tienes otro método, el 2.0... De ser posible, necesitas el rifle de francotirador silenciado del nivel anterior, Volkov Park, para apagar a tiros las farolas. Si no, usa la pistola, pero luego vete rodando y ponte a cubierto para evitar que Gregory te horade el colodrillo. Una vez apagadas todas las luces, aparecerá la vista de visión nocturna. Ahora Gregorov las pasará canutas para dispararte, así que acércate a hurtadillas y usa el táser enseguida.



1. Apunta y dispara a las farolas una por una.



2. Tras cada una, rueda y cúbrete tras un pilar.



3. Una vez apagadas, aparece la visión nocturna.

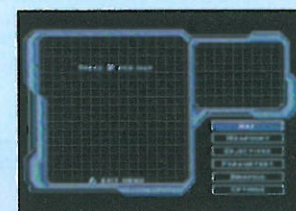


4. Acércate a Gregorov y arréale una descarga.

PASAR DE NIVEL

Para pasar de nivel y acceder a la siguiente misión, haz pausa durante la partida. Destaca entonces la opción Mapa y pulsa y mantén pulsado → + L2 + R2 + ● + ■ + ×. Oírás como un timbrado agudo que confirmará que lo has introducido bien. Ahora ve a la pantalla de opciones y selecciona la nueva opción de Trucos. Elige 'Terminar nivel' para pasar a la siguiente misión.

Nota: Este truco se puede usar junto al de ver secuencias para seleccionar un nivel (ver recuadro 'Selección de nivel' para obtener más detalles).



1. Destaca Mapa y mantén pulsados los botones indicados a la vez.



2. Selecciona Opciones para hallar una nueva opción de trucos.



3. Selecciónala y luego haz clic en Terminar nivel para pasar al siguiente.

MODO DIFÍCIL

En la pantalla del título, destaca Juego Nuevo y mantén pulsados ■ + ● + L1 + R2 + Select + ↑ + × para oír un sonido algo más grave de lo normal. Ahora pulsa × para seleccionar 'Un jugador' a fin de iniciar la partida en el modo Difícil. Sabrás que ha funcionado porque cuando la acción dé comienzo dirá 'Jugando en el nivel difícil'. Cuando llegues a cierta cantidad de puntos en este modo, accederás a las secuencias extra del cine (ver recuadro 'Secuencias extra'). Sin embargo, esto no lo podrás hacer usando el salto de nivel o la selección de nivel: ¡en el modo difícil no funcionan!



SECUENCIAS EXTRA

Primero debes usar el truco del visionado de secuencias para ir al cine (haz pausa durante la partida, destaca la opción de Información y pulsa y mantén pulsado → + L1 + R2 + ● + ×, y finalmente ve a la pantalla Trucos y selecciona Secuencias). Allí observarás que hay cuatro pósters con interrogantes (dos que se encuentran entre las secuencias del primer disco y dos en el segundo). Para acceder a estas secuencias, debes jugar en el modo difícil (ver recuadro del modo Difícil) y alcanzar en él ciertas puntuaciones. Si has hecho todo lo necesario, tu personaje dirá "Lo conseguí" cuando esto suceda.

Secuencia de bonus 1: Llegar a la misión 6 (Viaje en tren de Colorado).

Secuencia de bonus 2: Llegar a la misión 12 (Las calles de Moscú).

Secuencia de bonus 3: Llegar a la misión 17 (Laboratorio biológico de la Agencia).

Secuencia de bonus 4: Completar el juego.

STATION

¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO

¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!

Y, DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

¡INFORMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____ Nº: _____ Piso: _____
Código postal: _____ Población: _____
Provincia: _____
Teléfono: _____

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular: _____

Caducidad: _____

Firma: _____

Domiciliación bancaria

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle _____

Nº _____

Código postal _____

Población _____

Provincia _____

Nº
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular: _____

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular: _____

_____, a _____ de _____ de 199____
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: **Comercial Atheneum**
Suscripción PLANETSTATION
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVÍO.

Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactar con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

SELECT START

DUNE



NUESTROS MENTATS HAN ESTADO OCUPADOS HACIENDO
SUS MEJORES PROYECCIONES PARA BRINDARTE LAS TÁCTICAS
DE BATALLA MÁS REFINADAS A ESTE LADO DE LA GALAXIA.

2 JUGADORES

TARJETA 1 BLOQUE

CONTROL ANALÓGICO

DUAL SHOCK

RATÓN

EDITOR: EA

DISTRIBUIDOR: EA

PRECIO: 7.990 PESETAS

CASA ATREIDES

"Las personas necesitan el cambio. Sin cambios, algo en nosotros se duerme y rara vez despierta. Los dormidos deben despertar". Duque Leto Atreides.

MISIÓN 1: Amasar 2.500 solaris en Especia

Dinero fácil. Divide tu escuadrón en dos unidades. Extiende el hormigón. Construye una refinería, una trampa de viento y un silo. Usa uno de tus escuadrones para explorar las arenas en busca de Especia, neutralizando las tropas suicidas de los Harkonnen que pueda haber. Una vez edificada la refinería, protégela con el escuadrón sin más hasta alcanzar tu cuota de Especia.

MISIÓN 2: Eliminar las unidades enemigas avanzadas

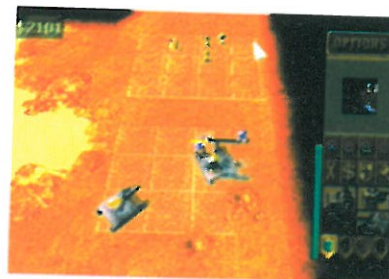
Levanta un cuartel y produce un escuadrón de cinco tropas. Úsalas para rechazar los primeros ataques. Ve a por una fábrica ligera tras empezar tu operación de recolección. Construye una segunda refinería en cuanto tengas el dinero. Ponte a elaborar triciclos en

masa. Cuando tengas unos 12, envíalos por los bordes de la base para atacar. Acomete una construcción enemiga y mantén la posición hasta que contraataque. Hazle frente enseguida y elimina todas las unidades antes de rematar las restantes construcciones.

MISIÓN 3: Cosecha 5.000 solaris en Especia

No te compliques la vida. Los Ordos están muy desperdigados por el desierto: sus tropas básicamente protegen las arenas de Especia. No te molestes en abordarlas a menos que se infiltren en tu base o ataquen a tus cosechadores. No vale la pena emplear tiempo y sudor en localizar y destruir su base principal. Derrocharás demasiado dinero intentando destruir al enemigo, cuando te conviene más alcanzar tu cuota de Especia y esfumarte.

Antes que nada, construye una refinería y una fábrica ligera. Remoja la fábrica y usa tu capital inicial para producir una flota de cuatro triciclos y cuatro quads. Esta fuerza de ataque duradera se debería emplear para proteger tu cosechador, por si lo atacan los Ordos. Cuando dispongas de suficiente dinero en el banco, levanta otra refinería. Haz que tus cosechadores tomen la Especia de la parte de atrás de tu base. La roca los protegerá de los gusanos y los Ordos



no les darán problemas. De vez en cuando los Ordos se dejarán caer con un escuadrón de tropas mediante un Carryall. Mientras mantengas tu grupo de quads y triciclos no deberían suponer amenaza alguna.

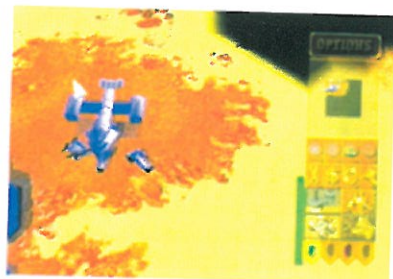
MISIÓN 4: Proteger el Sietch de los Fremen. Destruir a los Harkonnen

De momento, no te preocupes por los Fremen: pueden cuidar de sí mismos. Concéntrate en asegurar un buen suministro de Especia. Construye dos refinerías y una fábrica pesada. Ponte a hacer tanques como churros. Cuando tengas cinco, envíalos al centro del mapa y elimina la pequeña base Harkonnen que hay allí. Deja la refinería de Especia en pie, construye un cuartel y mejóralo. Envía un ingeniero a capturar la refinería enemiga. Edifica un hangar de reparación sobre las ruinas de la base Harkonnen. Trae tus tanques para devolverles el brío. Una vez revitalizados, envía esta fuerza al Norte del Sietch de los Fremen. Cárgate el puesto avanzado para detener el lanzamiento de tropas de los Harkonnen. Busca a los supervivientes y aniquíalos.

CONSEJOS

CONSEJOS DEL MENTAT PARA LA CASA ATREIDES

- Cuentas con las mejores y más leales tropas. Úsalas bien y asegura la victoria.
- Cuando potencies tus cuarteles y levantes una fábrica de alta tecnología, el granadero se hará disponible. Esta unidad tiene un gran alcance y es muy eficaz.
- Potencia tu fábrica de alta tecnología para conseguir la capacidad de ataque aéreo y úsala contra generadores de trampas de viento y unidades ligeras.
- Construye un palacio para obtener un suministro gratuito e infinito de Fremen. Estos guerreros son invisibles en el desierto y causan grandes daños a vehículos e infantería.
- Un centro de investigación ixiano te conseguirá los tanques sónicos. Estas armas son mortíferas contra infantería y edificios, pero también dañan todo lo que haya en su línea de fuego, así que ten cuidado.



UNIDADES

Como en la mayoría de los juegos del estilo *Command & Conquer*, las unidades de *Dune* se ven afectadas de forma diferente por los diversos tipos de munición. Los explosivos son del todo eficaces contra infantería, blindados ligeros y construcciones, pero contra los blindados pesados sólo son efectivos en un 50%. Los perforadores de blindaje son devastadores contra los blindados pesados y ligeros, pero sólo causan un 25% de daños a la infantería. Las armas antipersona sólo son totalmente eficaces contra la infantería. Los blindados ligeros sufren un 50% de desperfectos y los blindados pesados consiguen marcharse con un ínfimo 25%. Ten estas estadísticas en cuenta al planear tu ejército. Procura emparejar las unidades más eficaces contra sus oponentes más débiles. Si todo lo demás falla, ve a por la superioridad numérica. Cuantas más armas tienes, más fácil es acertarle a algo.

UNIDAD DE INFANTERÍA	BLINDAJE	ENERGÍA	VELOCIDAD	VISION	ARMAMENTO	TIPO MUNICIÓN	TIEMPO PROD.	COSTE	NOTAS
INFANTERÍA LIGERA	NO	50	4	4	RIFLE 9 MM	ANTIPERSONA	5	50	DISPARA POR ENCIMA DE MUROS
TROOPERS	NO	50	3	4	LANZAMISILES	PERFORADOR	15	90	DISPARA POR ENCIMA DE MUROS
GRANADERO	NO	50	4	4	GRANADAS	EXPLOSIVO	8	70	DISPARA POR ENCIMA DE MUROS
FREMEN	NO	70	4	4	PISTOLA MAULA	MULTIUSO	240	GRATIS	INVISIBLE EN LA ARENA
SABOTEADOR	NO	50	4	4	CARGA EN MOCHILA	EXPLOSIVO	240	GRATIS	DESTRUYE EDIFICIOS CON TOCARLOS
SARDAUKAR	NO	100	4	4	LASGUNS	MULTIUSO	20	150	DISPARA POR ENCIMA DE MUROS
INGENIERO	NO	25	4	4	CAJA HERRAMIENTAS	NO	25	400	CAPTURA EDIFICIOS
APORREADORES	NO	50	4	4	APORREADOR	NO	20	150	ATRAE A LOS GUSANOS
SH'HALUD	CANTIDAD	MOGOLLÓN	2	NO	DIENTES AFILADOS	FATAL	NO	NO	NO SE COME A LA INFANTERÍA
VEHICULOS BLINDADOS	BLINDAJE	ENERGÍA	VELOCIDAD	VISION	ARMAMENTO	TIPO MUNICIÓN	TIEMPO PROD.	COSTE	NOTAS
TRICICLO	LIGERO	150	10	6	CANÓN 20 MM	ANTIPERSONA	30	300	NO
INCURSOR	LIGERO	150	12	6	CANÓN 20 MM	ANTIPERSONA	30	300	NO
QUAD	LIGERO	200	10	5	COHETES	PERFORADOR	50	500	NO
TANQUE DE COMBATE	PESADO	400	7	5	CANÓN 90 MM	PERFORADOR	70	700	NO
COSECHADOR	PESADO	600	6	4	GRANDES RUEDAS	NO	120	1200	RECOLECTA ESPECIA
INCURSOR SIGILOSO	LIGERO	150	12	6	CANÓN 20 MM	ANTIPERSONA	30	300	INVISIBLE
MCV	PESADO	600	6	4	GRANDES RUEDAS	NO	200	2000	CREA SOLAR DE CONSTRUCCIÓN
TANQUE CON MISILES	LIGERO	150	5	5	MISILES	PERFORADOR	80	800	ANTIÁEREO
TANQUE DE ASIEDO	LIGERO	150	5	5	OBUSES	EXPLOSIVO	75	750	DISPARA POR ENCIMA DE MUROS
TANQUE SÓNICO	LIGERO	150	4	5	MÓDULO DISRUPTOR	EXPLOSIVO	80	800	DAÑA TODO LO DE LA LÍNEA DE FUEGO
DEVASTADOR	PESADO	600	4	6	CANONES DE PLASMA	PERFORADOR	10	1.000	SE PUEDE AUTODESTRUIR
DESVIADOR	LIGERO	150	4	5	MISILES DE GAS	NO	10	1.000	CONVIERTE UNIDADES HOSTILES EN AMIGAS
CARRYALL	LIGERO	200	20	NO	NO	NO	12	1.200	TRANSPORTA MATERIAL



MISIÓN 5: Capturar el cuartel de Sietch Tabr

Los Harkonnen son un adversario formidable en este mapa. Su gran número de blindados es muy difícil de derrotar con sólo tus instalaciones iniciales. Es esencial hacerse con el puerto espacial para alzarse con la victoria. Manda tus unidades iniciales al lado derecho del mapa. Vete al risco de roca que contiene el puerto espacial. Elimina a los defensores y apoderate de la construcción mediante un ingeniero. Cuando llegue el contrabando, encarga un par de Carryalls y tanques. Lleva a toda prisa tus fuerzas de vuelta a la base, ante la inminencia de un ataque Harkonnen. Echa mano de tus tanques y vehículos blindados para aplastar a los atacantes, apenas armados. Establece tu MCV. Construye una fábrica pesada y otra refinería de Especia. Produce algunos cosechadores más y empieza a producir tanques en masa. Si no quieres vender el puerto espacial, haz que un escuadrón de cuatro tanques lo protejan. Los contrabandistas (Smugglers) están un pelín resentidos contigo y enseguida envían una fuerza de represalia a

arrasar la instalación. Para recuperar el cuartel hace falta un "ataque siniestro". Los blindajes amasados por los Harkonnen son muy difíciles de superar. Necesitarás al menos 40 tanques para tener posibilidades. Es mucho más fácil producir unos diez tanques estándar, diez tanques con misiles y media docena de ingenieros. Manda la mitad de tus unidades blindadas y todos los ingenieros al lado izquierdo del mapa. Manténlos ahí a poca distancia del mapa. Desplaza al resto de tus blindados hacia la Especia y apunta a los cosechadores enemigos. Ello debería atraer toda su atención. Hazte fuerte hasta que el grueso de su fuerza de ataque llegue a los campos de Especia. Aguarda hasta el último momento y envía tu fuerza principal a la base para encontrar el cuartel. Los quads y triciclos de los Harkonnen serán los primeros en contraatacar: apunta primero a los triciclos para proteger a los ingenieros. Proporciona fuego de cobertura hasta que la construcción esté segura en tus manos.

MISIÓN 6: Aplastar todas las fuerzas de los Ordos

Tres palabras: acometida con tanques. Los Ordos no tienen nada que hacer ante eso. Sus mediocres blindados no soportarán un ataque masivo. Construye dos refinerías y ve a por un puerto espacial. Usa el puerto para traer un par de Carryalls y más cosechadores. Empieza a producir tanques en masa. Levanta al menos dos fábricas pesadas para aumentar la velocidad de producción. Cuando tengas unos 20-25 tanques, envíalos al centro del mapa. Destruye las instalaciones de las torretas. A los Ordos les entrarán retortijones y mandarán una fuerza expedicionaria a interceptar tu ataque. Despachurra sus tropas y concentra el fuego en los vehículos blindados en cuanto se pongan a



tu alcance. Aléjate de las murallas para poder sacar partido de tu superioridad.

Envía un par de triciclos a explorar el área de delante. Localiza la base de los contrabandistas. Usa tus tanques para afianzar el puerto espacial. Crea un ingeniero y ataca la base con los tanques. Mata a los defensores pero deja las construcciones en pie. Este sitio resulta una excelente área de escenificación para tu asalto a la base Ordos. Captura el puerto espacial y construye por aquí un cuartel y un hangar de reparación. Repara tu escuadrón y empieza a traer tanques por medio del puerto espacial. Cuando tengas unos diez tanques con misiles y el resto estén reparados del todo, ataca la base. Acomete las torretas con los tanques de misiles, y con los normales mantén al enemigo a raya. Cuando las suprimas, haz pasar tus fuerzas y arrásalo todo. Usa el puerto espacial capturado para traer más unidades si tienes problemas.

MISIÓN 7: Destruir la casa Harkonnen

"El primer paso para evitar una trampa es saber de su existencia." Thufir Hawat, Maestro Mentat de los Asesinos

Es una trampa. Ahora que estás avisado, esta misión debería resultar fácil. Levanta tu base como de costumbre, yendo enseguida a por el puerto espacial para poder encargar Carryalls y cosechadores. Desplaza tus triciclos por el Noroeste hacia la gran meseta cercana. Explora la zona y pon ahí un tanque de asedio y uno normal. Ahora envía el triciclo al Este. Las dos áreas que acabas de reconocer son zonas de lanzamiento de tropas de los Sardaukar. Cuando recibas el aviso de emboscada, el enemigo aterrizará aquí y asaltará tu base.



El tanque de asedio se encargará de las tropas de la meseta. Acumula tus blindados para proteger el lado Este de tu base. Rechaza la agresión y podrás acomodarte y amasar fuerzas durante un rato. Asegúrate de construir muchos tanques sónicos. De vez en cuando, los Harkonnen enviarán una fuerza de escaramuza para que sigas alerta. La primera oleada se compondrá de triciclos y quads. La segunda oleada la formarán los blindados. Concentra el fuego en cada blanco que se ponga a tu alcance.

La pequeña base Harkonnen al Norte debería ser tu primer objetivo. Usa una combinación de misiles y tanques sónicos para abatir la torretas. Usa los ingenieros para capturar instalaciones vitales. Cuando la base esté en tus manos, construye un cuartel, una fábrica pesada y un hangar de reparación. Ve sacando tropas y úsalas para cargarte las torres restantes. Envía unas cuantas tropas al Este para destruir el pequeño enclave Harkonnení. Neutraliza la refinería de Especia que hay al Norte.

Pon la base del medio a rebosar, con una buena mezcla de tanques sónicos y de misiles, antes de atacar la última base al Oeste. Para empezar el asalto, aparca tus tanques de misiles detrás de los sónicos. Ataca el flanco derecho de la base. Lleva un puñado de ingenieros al lado Sur y haz

ATAQUE QUIRÚRGICO

"Nuestros informes indican que nuestros equipos de ataque quirúrgico han tenido éxito." Pieter De Vries, Mentat Malévolo.

Los ataques quirúrgicos son una forma especialmente cruel de abatir al enemigo. Implica usar tropas suicidas para destruir la instalación principal del contrincante. Acumula un pequeño escuadrón de tropas potentes y vehículos veloces (lo mejor son los quads). Lleva esta fuerza cerca de la base enemiga. Apunta al cosechador enemigo con uno de los tuyos para llamar su atención. Cuando sus fuerzas partan al encuentro de tu ataque fingido, envía el

equipo de ataque ultra rápido a asaltar sus refinerías de Especia o, para un mejor resultado, el solar de construcción. Concentra su fuego en tu objetivo principal. No dejes que se defiendan. Perderás algunos vehículos, pero el enemigo quedará cojo ya al principio del juego permitiéndote conseguir una victoria fácil. Esta táctica no funciona contra jugadores avezados, pero hace picar a la CPU y a los jugadores principiantes...



ATAQUE SINIESTRO

"El único propósito del ataque es forzar a tu rival a dar un paso en falso, engañándolo para el ataque siniestro". Thufir Hawat, Maestro Mentat de los Asesinos

Esta táctica cuesta de dominar: sólo los mejores estrategas la usan. La sorpresa es un factor clave. Usa el manto para ocultar a tus unidades hasta el momento del ataque. Produce tres contingentes distintos: un escuadrón de escaramuza pequeño pero potente, un gran equipo de ataque especializado compuesto de unidades blindadas y pelotones de cohetes, y por último una unidad de reservas. Usa las unidades pequeñas para golpear a un blanco principal: una explotación del enemigo o bien uno de sus solares de construcción. En teoría esto hará que el adversario envíe una fuerza de tamaño considerable a repeler tu ataque. Lo cual a su vez dejará su base de cosechadores sin protección, permitiéndote enviar tu segundo ejército

para aprovechar esta situación. Tu rival puede muy bien ignorar los avisos de amenaza de la CPU, pensando que se deben a tu primera fuerza, con lo cual puedes sacar todo el partido de tu auténtico ataque, usando también tus reservas. Estas envíalas sólo si tu rival está muy desconcertado. Puedes destinarlas a cualquiera de tus ataques, según su grado de éxito. Si a tu ataque secundario inicial le va bien, debido a que el enemigo repliega sus fuerzas de regreso para contrarrestar tu ofensiva principal, envía reservas a ayudarlos. Recuerda, si no puedes ganar una batalla, es mejor no librarla. El "ataque siniestro" es una táctica con la que cuesta ganar, pero si mediante ella logras hacerte con una victoria furtiva, considérate un buen general.

que corran cuesta arriba para infiltrarse en la base. En medio de la confusión, lanza un ataque total, apuntando primero a la corriente. Apagadas las luces, pasa a la escoria Harkonnen por la espada.

MISIÓN 8: Destruir todas las fuerzas enemigas

El nivel de dificultad sube de golpe en esta misión. Si quieres la victoria deberás poner en juego todas las tácticas que has aprendido. Los Ordos tienen acceso a una nueva y mortífera unidad, el saboteador. Este individuo puede destruir edificios de un solo toque, así que rodea tu solar de construcción con una muralla para mantenerlo intacto. Sitúa la infantería ligera cerca de tus refinерías y otras instalaciones vitales para descubrir al saboteador que se acerque demasiado. Los ataques son constantes pero no muy potentes.

Construye una zona de reparación para ir remendando tus unidades blindadas. Deja que los Ordos malgasten su pasta en ataques inútiles hasta tener unas 30 unidades blindadas: entonces puedes empezar a cascar al enemigo. Envía partidas de exploradores por el mapa. Intenta hacerte una idea de la disposición del enemigo. Descubre qué bases son pequeñas y cuáles son grandes. Mientras, procura localizar los cosechadores enemigos. Ataca primero las bases

enemigas, usando una combinación de ingenieros y tanques de misiles. Si el enemigo contraataca, usa tus Fremen para atacar sus cosechadores y atraer su atención. Captura o destruye todas las bases pequeñas mientras vas aumentando sin cesar tu fuerza blindada.

Usa los Fremen para organizar ataques relámpago contra los cosechadores. Cuando los hayas debilitado lo bastante, manda una burrada de blindados para rematarlos. Interrumpido el flujo de dinero, los ataques enemigos deberían disminuir. Sitúa tus fuerzas y asedia los campos de Especia. Utiliza tanques de misiles para abatir los Carryalls enemigos. Sitúa la base principal de los Ordos cuando hayas destruido las demás. Lanza un ataque aéreo sobre las torretas y luego usa Fremen o Troopers para machacarlas. Cuando logres penetrar, haz pasar los tanques sónicos y asola el lugar.

MISIÓN 9: Enterrar al Emperador en su palacio

Tras el ataque de los Sardaukar, sólo dos bases Atreides han permanecido intactas. Trasládate a la base de más al Sur: defender dos bases a la vez es difícil y los Sardaukar están demasiado bien entrenados como para cometer errores. Levanta un hangar de reparación y construye un MCV. Llévalo a la base de

más al Sur. Reconstruye tu base, vende la vieja e invierte la pasta en crear un buen conjunto de defensas, con murallas para protegerte y canalizar al enemigo hacia tus cañones. Coloca tanques de asedio tras las murallas para cargarte a los Sardaukar cuando se aproximen. Construye al menos cinco cosechadores y tres Carryalls. Necesitas hacerte con toda la Especia antes que el enemigo. Cuando tengas Fremen, úsalos para reconocer el mapa y dar con las bases enemigas. Los triciclos van mucho más rápido, pero accionan los resortes del mapa, atrayendo la atención de los Sardaukar. Intenta colar a los Fremen en cada base para que te ayuden a encontrar blancos para tus ornitópteros. Si debilitas las construcciones con los Fremen puedes eliminarlas sin problemas mediante un ataque aéreo.

Apunta a la base Harkonnen más cercana y ve a por las instalaciones de producción, con el solar de construcción como objetivo prioritario. Captura tanto como puedas y destruye el resto. Construye un hangar de reparación y una fábrica pesada en esta zona. Úsala como escala para tu ataque principal. Ataca primero los cosechadores: aparca los tanques de misiles en el campo de la cosecha para obstaculizar los esfuerzos recolectores del enemigo. Cuando se interrumpa el flujo de Especia, ataca al resto de fuerzas enemigas. Ve entonces a por la segunda base Harkonnen. Aplástala y toma el palacio al asalto. Una vez capturado, el palacio te procurará el misil manual de la muerte (Death's Hand Missile). Con él resulta mucho más fácil ganar la partida.

Cuando acabes con los Harkonnen, los Sardaukar del emperador serán todo lo que quedará entre ti y la victoria. Usa el misil manual de la muerte y el ataque aéreo contra la misma construcción: el resultado será la destrucción total de todo un área. Apunta primero al solar de construcción y cárgate luego las refinерías. Usa Fremen para debilitar todo lo que haya en la base y lanza luego tu asalto final para enterrar al emperador en su palacio.

CONSEJOS

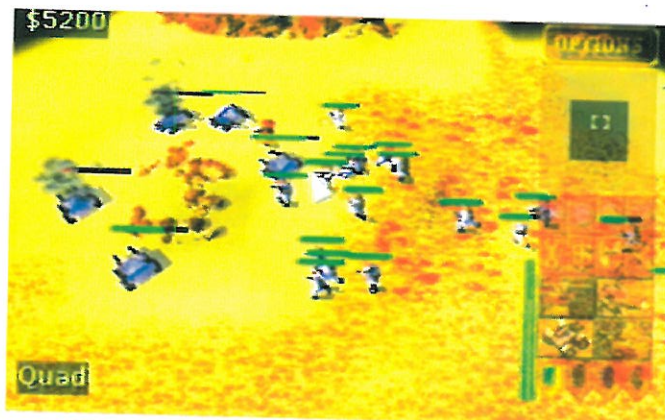
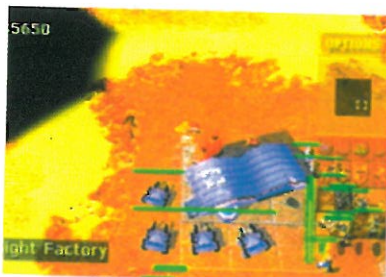
■ Lucha desde las rocas, no te aventures a la arena. Los gusanos se sentirán atraídos por los disparos y saldrán a tragarse a las unidades enemigas.

■ Produce Carryalls ("Bolsas") en cuanto puedas. No sólo aceleran la cosecha, sino que además rescatan a los cosechadores (Harvesters) del ataque de los gusanos.

■ Usa grupos de Troopers (soldados montados) para eliminar las torretas. Es más difícil acertarles y causan tanto daño como un tanque.

■ Puede que los triciclos (Trikes) y quads no tengan mucho blindaje, pero te pueden conseguir una victoria rápida al poco de empezar la partida. Construye muchas de estas unidades baratas y úsalas para atacar de repente al enemigo.

■ Los tanques de misiles son magníficos para dañar las explotaciones de recolección enemigas. Sus misiles provocan importantes desperfectos a los cosechadores y también pueden acabar con los Carryalls.



CONSEJOS

CONSEJOS DEL MENTAT PARA LOS HARKONNEN

- Tienes los blindados más potentes. Úsalos para apisonar a la débil infantería Atreides bajo sus orugas.
- Construye un centro de investigación ixiano para producir tanques devastadores en tu fábrica pesada. Estas bellezas poseen unos cañones dobles de plasma que causan daños inmensos a blindados y edificios. Además puedes hacer que se autodestruyan haciendo clic sobre ellos.
- Un palacio y un cuartel potenciado te darán acceso a la fuerza de élite del emperador, los Sardaukar. Estas tropas provocan en gran número graves daños tanto a vehículos como a la infantería, pero se las aplasta con facilidad con vehículos pesados.
- Al construir un palacio accedes al letal misil de la mano de la muerte. Esta obra de arte de la tecnología bélica suelta submuniciones radiactivas sobre el área del objetivo.

CASA HARKONNEN

"He hecho mi gesto de paz. El duque morirá ante mis ojos y sabrá que soy yo, Vladimir Harkonnen, el responsable de su fin". Barón Vladimir Harkonnen

MISIÓN 1: Cosecha 2.500 solaris en Especia

La misión es la misma que la primera de los Atreides. Unos Carryalls soltarán exploradores Atreides. Usa tus triciclos para eliminarlos. Puedes destruir todas las tropas Atreides con tus fuerzas iniciales. Una vez erigida tu refinería, construye un silo. Luego, como eres un Harkonnen ladino, véndete el solar de construcción y las trampas de viento para conseguir una buena inyección de efectivo.

MISIÓN 2: Destruir a los Atreides

Envía un triciclo a explorar el mapa y localizar la base Atreides. Construye una fábrica ligera y una refinería. Produce al menos seis triciclos y asalta la base Atreides. Si actúas con la suficiente presteza, no habrán construido demasiadas cosas. Estaciona tus triciclos ante su cuartel y arrásalo mientras estás atento a posibles refuerzos enemigos. Sigue produciendo triciclos hasta abrumar al enemigo.

MISIÓN 3: Aplastar las fuerzas Atreides de Sietc Tabr

Ésta es un simple misión de búsqueda y destrucción. Construye dos refinerías y un par de fábricas ligeras. Empieza a producir una mezcla equitativa de triciclos y quads. Cuando tengas unos ocho de cada, comienza a buscar Sietc Tabr. Entretanto sigue produciendo vehículos de combate en tu base. Cuando hayas descubierto Sietc Tabr, vete derecho al centro del complejo. Cárgate primero el solar de construcción y ve luego a por la refinería de Especia. Usa los triciclos para

tener inmovilizadas las tropas enemigas mientras tus quads se trabajan el resto de edificios. Ve suministrando quads y triciclos a tu fuerza de ataque principal. Arrasa todas las construcciones enemigas, empezando con la fábrica ligera, y la victoria no tardará en ser tuya.

MISIÓN 5: Destruir a los Ordos

Esto será una carrera contrarreloj para poner algunas fuerzas en funcionamiento antes de que los Ordos inicien su ataque. Establece una refinería de Especia y una fábrica pesada. Lleva tus tanques al puesto avanzado y déjalos allí. Como los Ordos atacan en oleadas, te será fácil aplastarlos usando los tanques. Después de rechazar las primeras oleadas, vende todas las murallas y torretas que haya cerca del puesto avanzado. Levanta una fábrica pesada y empieza la extracción de Especia construyendo al menos cuatro cosechadores. Ponte a producir tanques de forma masiva. Cuando tengas unos 14, lleva diez de ellos a la meseta central y afianza la zona. Produce un escuadrón de cuatro ingenieros y sitúalos junto a los tanques. Usa un par de triciclos para reconocer la base de los Ordos al Este.

Luego lanza tu ataque contra el extremo superior de la base. Destruye las torretas de la muralla y apodérate del puerto espacial y la fábrica pesada. No te preocupes por los Sardaukar: es fácil atropellarlos con los tanques. Usa los ingenieros para capturar estas instalaciones. Aprovechelas para fortalecer tus tropas. Construye un cuartel cerca del puerto espacial y entrena a más ingenieros. Cuando estés listo, pasa rápidamente al Sur a través de la base, capturando o destruyendo todo lo que encuentres.

Con la base principal ya en manos de los Harkonnen, sólo queda localizar el último campamento Ordos de esta zona. Envía triciclos al Sur por el desierto para encontrar la refinería de Especia. Asalta las murallas del campamento y desmantela hasta la última construcción parezca que los Ordos se larguen a la arena.

MISIÓN 6: Destruir el puerto espacial

El puerto espacial es la clave para la victorias de los Ordos. Cuanto más tardes en destruirlo, más difícil te será doblegarlo. Cada diez minutos llegarán refuerzos al puerto espacial. Ten una buena fuerza de defensa preparada antes de empezar en serio tus operaciones de



extracción. Usa triciclos y quads para formar un perímetro y explora las arenas de la Especia en busca de escuadrones de emboscada.

Una vez que tengas un perímetro, construye dos refinerías y un puerto espacial. Encarga un par de Carryalls para maximizar tus beneficios. Construye una fábrica pesada y ponte a producir tanques. Edifica un centro de investigación ixiano para poder producir tanques de misiles. Cuando tengas diez de ellos y al menos 15 tanques, envía un triciclo al Norte. Explora el lado derecho de la base de los Ordos para descubrir la localización del puerto espacial.

Aquí es donde entra en juego la táctica del "ataque siniestro". Envía la mitad de tu fuerza de ataque al lado opuesto de la base, lejos del puerto espacial, y empieza a atacar las instalaciones vitales. Los Ordos recurrirán a cuanto tengan para rechazar esta fuerza, dejando el puerto espacial indefenso junto a una fuerza mínima. Entra a saco en el puerto espacial con tus unidades restantes y bordea las defensas antes de apuntar a la instalación y quemarla hasta los cimientos.

MISIÓN 7: Eliminar a los Atreides

Esta misión parece retroceder en unos cuantos niveles de dificultad: los primeros ataques, si bien dañinos, distan mucho de ser tan intensos como en la última misión. Es sin duda la mejor misión hasta el momento, ya que es aquí donde tienes acceso a los tanques devastadores, el arma más poderosa del juego, ¡con interruptor de autodestrucción y todo!

Empiezas con una pequeña fuerza y tienes que tomar la base Atreides que tienes al Sur. Espera tus refuerzos. Saca al ingeniero de tu fuerza y ponlo a salvo. Lleva tu fuerza al Sur y cárgate todo y a todos excepto el solar de construcción:

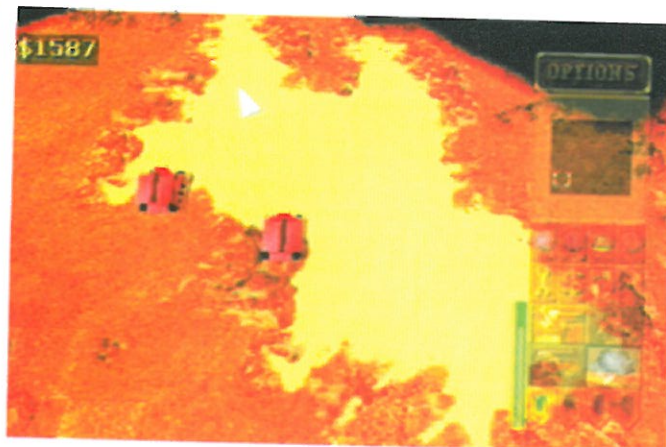
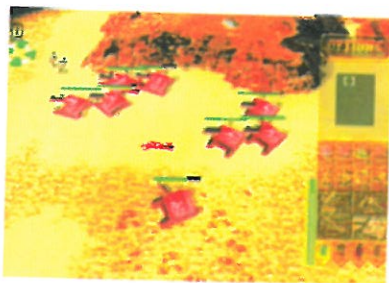
MISIÓN 4: Aniquilar a las fuerzas hostiles

Tu objetivo principal es destruir el Sietc de los Fremen. Por desgracia los Atreides tienen otras ideas e intervendrán para protegerlos, los muy tontos. Construye una base con todas las instalaciones habituales, levantando dos fábricas pesadas. Produce al menos cuatro cosechadores. Es probable que debas construir un MCV para poder erigir una nueva base más cerca de la Especia. Hazlo cuando tengas al menos diez tanques con los que salvaguardar tu nueva construcción. Aún no posees Carryalls, así estate alerta a posibles indicios de gusanos. Cuando tu explotación esté avanzada, ponte a producir

tanques en masa. Cuando tengas al menos diez, envía un par de triciclos baratos a descubrir la ubicación del Sietc. En cuanto des con él, manda los tanques a aplastar a los Fremen. Machaca el agujero que conduce al Sietc.

Lo siguiente en tu lista de muerte es la base de los entrometidos Atreides. Repara tus diez tanques. Neutraliza las torretas que rodean la base y adéntrate en el corazón del complejo. Ve primero a por el solar de construcción y golpea luego la refinería de Especia. O, si no, acampa fuera de la base y cárgate a los cosechadores que vayan saliendo para interrumpir su suministro de dinero antes de





usa al ingeniero para conquistarlo y establecer tu base. Pon algunas unidades en la parte Sudeste de tu parte de roca. Verás una cueva de arena: la infantería puede entrar por aquí y suele hacerlo.

Los Atréides usarán tanques sónicos contra ti: pueden ser muy peligrosos, así que en la batalla concentra el fuego sobre ellos. Amuralla la parte frontal de tu base, dejando un hueco para que entren y salgan tus vehículos. Defiende esta zona con torretas normales y de cohetes. Los bordes Este y Sur de tu área de roca se pueden defender también con torretas: esto castigará con dureza a cualquier fuerza que ataque desde la base principal de los Atréides y, si lo haces bien, nada podrá penetrar por ahí. Cuando tu base esté bastante bien defendida, toma una fuerza de unos diez tanques y destruye la base Atréides del Oeste, captura la fábrica pesada e intenta mantener intacta la refinería. Ahora podrás recurrir a ataques aéreos; al menos podrás cuando construyas una fábrica de alta tecnología de los Atréides. Distribuye torretas de cohetes a manos llenas a lo largo de tus dos bases: así zurrarás a los ornitópteros que envíen en tu contra, limitando su potencial nocivo y ahorrándote una fortuna en reparaciones y reconstrucción. Cuando

estés seguro de que los Atréides no podrán entrar en tu base, acumula tres fuerzas de tanques de misiles, de unos ocho cada una. Envía estos tanques a las mayores concentraciones de Especia para evitar que los Atréides la recolecten.

Esto limitará sus beneficios y garantizará que tienes mano libre en la mayor parte del mapa. No te preocupes por los gusanos de arena: están atrapados en el Nordeste del mapa. Ahora acumula dos grandes fuerzas trituradora-bases: lleva una al Norte y la otra al Sur de tu base. Ataca por el Norte para atraer el fuego de los Atréides y luego trae tus unidades del Sur. A estas unidades las deberías llevar lo más hacia el Sur posible en dirección a la base Atréides a fin de destruir la fábrica de alta tecnología, para evitar la llegada de refuerzos y usar las murallas de los Atréides para canalizar la fuerza enemiga hacia tus cañones expectantes. Bajando despacio tu fuerza de arriba y mandando refuerzos cada cierto tiempo desde tu base principal, aplastarás a los Atréides.

MISIÓN 8: Eliminar a los Ordos

Lleva tu MCV del Noroeste adonde la protección de la muralla de roca es más fuerte. Establece una refinería al Sur, más cerca de la Especia. Pon cantidad de

cosechadores en funcionamiento, porque enseguida vas a necesitar mucho dinero. Los Atréides te hostigarán sin parar con ataques aéreos, mientras que los Ordos envían abundantes sabotadores a destruir tu base. En los primeros compases no puedes hacer mucho respecto a los ataques aéreos, más allá de reparar, pero cuando tengas dinero inviértelo en un montón de torretas con cohetes. Los sabotadores son un problema espinoso: todos sabemos lo peligrosos que son, así que tendrás que levantar murallas que canalicen sus fuerzas de ataque hacia un punto. Llena además tu base de infantería ligera: podrán suprimir al sabotador antes de que pueda causar ningún daño.

Hay una base de mercenarios al Oeste que se puede tomar fácilmente con unos diez tanques. Trae un ingeniero para capturar el puerto espacial: el resto de la base será tuya cuando los mercenarios se rindan. Esta base necesita también una defensa intensa. Sufrirás un vapuleo constante por parte de los Atréides: límitate a defenderte: no inicies hostilidades contra su base. Los principales enemigos en esta misión son los Ordos. Si destruyes el palacio de los Ordos, los Atréides pasarán a ser neutrales. Destruye a los Ordos y tu misión será un éxito.

El asombroso devastador será tu arma principal en el conflicto inminente. Una de los puntos geniales del devastador es su capacidad de regenerarse. Si reciben una paliza, no hace falta repararlos: déjalos reposar un rato sin más y su energía volverá a ser verde. Respaldá el alcance más bien corto de tu devastador con tanques de misiles de largo alcance. Éstos son excelentes para eliminar unidades antes de que siquiera entren en el alcance de tus devastadores; y si se acercan, claro, el fuego arrollador de tus devastadores dará buena cuenta de ellos.

Para el ataque en sí, es buena idea dividir tu fuerza en dos. Lleva una parte a la entrada del Este, usa fuego de misiles

CONSEJOS

■ No recolectes la Especia cerca del enemigo, ya que activarás los resortes del mapa y provocarás que ataquen.

■ Los ingenieros (Engineers) son vitales a la hora de asaltar una base. Pueden capturar construcciones al instante, ahorrándote el tiempo y esfuerzo de destruirlas. Esto te permite asimismo quedarte para ti la base enemiga.

■ Los puestos avanzados son esenciales para coordinar tu poderío aéreo. Además avisan enseguida de los ataques enemigos.

ASALTO DE LA LUZ DE ARCO

"Un asalto con luz de arco voltaico, una jugada de Mentat en marcha".

Thufir Hawat, Maestro Mentat de Asesinos

La buena ejecución de esta táctica es complicada. Si tu oponente está al tanto de lo que estás haciendo amasarás tus fuerzas y hará pedazos tus unidades. Produce al menos tres grupos de blindados e infantería de un tamaño similar. Asigna un equipo a cada uno de estos grupos. Ahora envíalos hacia tu rival y sitúalos cerca de su base. Manda otro grupo a atacar una parte específica de su base, uno tras otro. Cuando el rival responda al primer ataque, empezará el segundo; cuando responda al segundo, dará inicio el tercero.

Esto mantiene al enemigo en un estado de confusión perpetuo, permitiéndote eliminar unidades e instalaciones vitales mientras intenta proteger su base de todos tus ataques. Si tus unidades se encuentran en apuros, retíralas a un hangar de reparaciones. Antes de intentar esta maniobra, es buena idea tener establecida una base secundaria cerca de tus oponentes. Un hangar de reparaciones cerca es inestimable. Si construyes torretas en tu base secundaria, además puedes cargarte a las fuerzas que te persigan.



CONSEJOS

■ Construye un puerto espacial cuanto antes. Así podrás producir unidades de la máxima categoría de forma rápida y barata.

■ La exploración es de suma importancia. Una vez descubierto, el mapa permanece así. Puedes ver con exactitud los movimientos que allí se producen, así como qué se está construyendo.

■ No te preocupes demasiado si tu rival intenta abrumarte con infantería. Sólo has de usar tus blindados para atropellarlos.

■ Los muros son robustos y vale la pena levantarlos. Rodea tus torretas e instalaciones vitales con muros para incrementar su durabilidad y para evitar ataques de sabotadores.

■ En ocasiones es mejor dejar que tus hombres luchen como quieran, pero la mayoría de veces más vale concentrar su fuego en un único blanco para producir una baja rápida.

para suprimir las torretas desde lejos y deja que los Ordos lleven sus fuerzas hasta tus tanques combinados de devastadores y misiles. Con ello te encargarás de la mayor parte de sus fuerzas. Mientras esto ocurre, escurre tu otro contingente por la entrada del Oeste: así atraerás a los Ordos hacia ellos para poder colarte en su base. Una vez dentro, concentra primero tu fuego en los edificios productores de unidades y luego en su palacio. Eliminado el palacio, los Atreides se volverán neutrales. Ahora es una simple cuestión de finiquitar a los Ordos.

MISIÓN 9: Aniquilar la casa Atreides, derrocar al emperador

Es la última misión y las cosas empiezan a ponerse algo peliagudas: los Atreides tienen aquí todos sus efectivos y el emperador ha traído sus tropas personales para ayudar a la su causa. Lo único bueno de esta misión es que no has de ocuparte del sabotador de los Ordos. Empiezas en un posición bastante defendible, pero no te lleves a engaño, las murallas serán inútiles si las usas para bloquear las tropas enemigas: debes usarlas como embudos para atraerlos hacia tus defensas. De todas formas te van a atacar enseguida, así que vas a necesitar un buen número de vehículos ligeros que formen la base de tus defensas iniciales: quads con cohetes detrás de las murallas para proporcionar una necesaria protección extra y triciclos, que se cargan a la infantería sin problemas. Te hará falta Especia a punta pala si quieres amasar las fuerzas imprescindibles sólo para abollar a la armada a la que deberás hacer frente. Necesitas montones de torretas con cohetes porque al tener un largo alcance pueden disuadir al enemigo de sobrevolar tu base y eliminar el daño de los ataques aéreos de los Atreides.

Hay una pequeña base cerca de tu posición inicial que debería ser el primer lugar que ataques; intenta capturar todo lo que puedas con tus ingenieros, ya que

ASALTO DE INFANTERÍA

"¡Larga vida a los luchadores!". Paul Maud'Dib

La infantería es un arma muy eficaz, sobre todo contra un adversario que no se lo espera. Construye tres cuarteles y mejóralos justo al inicio de la partida. Produce una combinación de Troopers, ingenieros e infantería ligera. Forma un escuadrón con unas 30 unidades y envíalo a través de las arenas de la Especia en busca de la base enemiga. Imagina la sorpresa de éste cuando empiecen a entrar tropas a granel en su base! Los

ingenieros son especialmente devastadores para el jugador inexperto. Aunque tu rival tenga defensas, serán anti-blindado, no antipersona. La mayor amenaza para un asalto de este tipo son los blindados. Éstos pueden aplastar sin problemas tropas agrupadas. Si divides tu infantería en grupos de seis o siete, puedes atacar desde cualquier lado de la base, minimizando el riesgo de que se los carguen a todos a la vez.

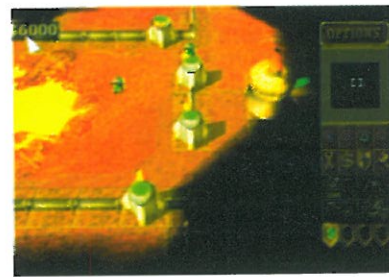
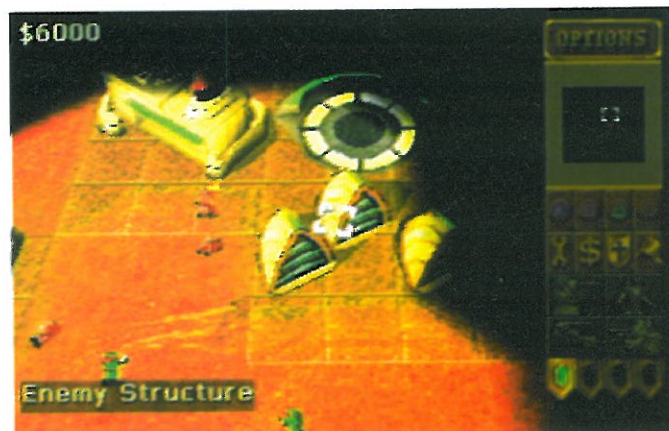


esta base te brindará el margen extra necesario para aumentar tu recolección y tu producción. Defiende bien esta base porque sufrirá la mitad de ataques que recibía tu base anterior. Ahora deberías tener dinero suficiente para empezar a producir tanques devastadores. Intenta dedicar tu producción de tanques a los modelos normales y devastadores; cualquier otro tipo es fácil de recibir mediante el puerto espacial. Lleva grupos de tanques de misiles al desierto para atacar a los cosechadores enemigos. Unos 12 tanques de misiles por grupo supondrán protección de sobras. Lléalos a las parcelas destacadas de Especia que quedan más cerca de tu base y déjalos ahí para disuadir al enemigo. Una vez que tengas unos cuatro de estos grupos puedes empezar a llevar cada grupo uno por uno a atacar los cosechadores. Esto atraerá a las fuerzas enemigas y además te dará tiempo para amasar una fuerza decente de devastadores.

Una vez que dispongas de unos veinte devastadores empieza a incrementar tu producción de tanques de misiles y tanques de combate hasta tener unos quince de cada. Los tanques de misiles que tengas en el desierto déjalos ahí: impedirán que el enemigo se reincorpore demasiado rápido. La fuerza que tienes debería ser capaz de penetrar en casi

cualquier base enemiga, tomar la siguiente base más cercana, arrasarla y retirarse a tu base a lamerse las heridas. Repara tus vehículos, reemplaza los que hayas perdido y aumenta tu fuerza si lo crees necesario. Recuerda que tus devastadores son muy lentos, así que deberás esperar un rato en el exterior de las bases enemigas hasta que lleguen al lugar. Al atacar las bases elimina lo antes posible los edificios de producción como las fábricas o los solares de construcción. La autodestrucción de tus devastadores puede ser útil para cargarte edificios con un periquete. Los devastadores pueden asimismo absorber impactos enemigos en cantidades industriales, así que pon tus tanques de misiles, más frágiles, detrás de ellos.

En este nivel no hay una auténtica estrategia: una vez que tengas la ventaja y puedas lanzar tanques contra los Atreides y los imperiales, hazlo. Sólo has de ir sustituyendo los tanques que caigan. Si te metes en una situación complicada y te van dar una buena tunda, asegúrate de inhabilitar el solar de construcción enemigo. Controla la Especia y controlarás la batalla. Para la última base puedes traer tus tanques de misiles del desierto, pero a la que tengas dos bases en funcionamiento ya sabrás que sólo es una cuestión de tiempo.



CASA ORDOS

"Toma el control de la situación en Arrakis y restaura la producción de Especia, o vivirás el resto de tu vida en un amplificador de dolor". Navegante de tercera cubierta del Gremio

MISIÓN 1: Recolectar 2.500 solaris en Especia

Igual que en la primera misión de los Atreides y los Harkonnen. Sólo has de construir una refinería de Especia y un silo. Vende el solar de construcción y aguarda a que el cosechador traiga dos cargas. Si algún Harkonnen osa atacar, tumbalo con tus triciclos.

MISIÓN 2: Destruir todos los edificios y enemigos

Otra misión fácil con acometida. Erige de inmediato una refinería de Especia y una fábrica ligera y ponte a producir triciclos. Cuando tengas ocho por lo menos, envíalos a encontrar la base Harkonnen. Aparca fuera de su cuartel y arrásalo. Luego asola todo que lo haya en la base.

MISIÓN 3: Eliminar a los Harkonnen

Como antes, ten enseguida la fábrica ligera a punto. Poténciala y produce una cantidad equitativa de triciclos y quads. Cuando tengas ocho de cada, envíalos a localizar la base Harkonnen. Como de costumbre, ve primero a por las instalaciones de producción de vehículos y la infantería. Luego ataca el solar de construcción. Haz que tu fuerza de ataque se vea todo el rato reforzada con vehículos ligeros para mantener el ímpetu del asalto.

MISIÓN 4: Capturar el puesto avanzado de Sietch Tabr

Ponte a construir tu base y fabrica tres cosechadores para que vaya entrando la Especia. Edifica y potencia una fábrica pesada para producir cosechadores extra. Una vez que tengas la pasta,

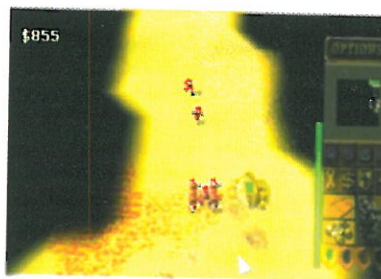
empieza a crear tanques. Produce unos diez y al menos tres ingenieros.

Envía este escuadrón al centro del mapa y cárgate la pequeña patrulla Harkonnen de allí. Tira hacia el Norte. Ve hacia el Nordeste y destruye las dos torretas que vigilan el paso. Manda tu fuerza a la parte trasera de la base y conquista el puesto avanzado. Rechaza el contraataque Harkonnen e intenta destruir el cuartel para que no puedan producir infantería. Cuando tus ingenieros se unan a los tanques, abre un agujero en la muralla del puesto. Envía a tus hombres adentro a capturar el puesto mientras usas los tanques como escudo blindado.

MISIÓN 5: Recolectar 15.000 solaris en Especia

Envía todo cuanto tengas, aparte de tus ingenieros, a atacar la torreta junto a la base. Una vez destruida, usa los tanques para fulminar los vehículos defensores y aplastar a la infantería. Envía tus ingenieros a capturar las trampas de viento y el puerto espacial.

En cuanto llegue el solar de construcción, encarga tantos tanques como puedas al puerto espacial. Levanta dos refinerías, un cuartel y una fábrica pesada. Construye un hangar de reparación tras haber potenciado el cuartel. Usa la fábrica pesada para construir cosechadores. Produce unos cuatro para disponer de un equipo de trabajo de seis. Luego encarga dos Carryalls por el puerto espacial antes de venderlo. Construye unos 12 silos que contengan toda la Especia que vas cosechando y véndete luego el solar de construcción cuando tengas suficiente.



Los Atreides no están interesados en luchar contigo. Están más preocupados en batallar con los Harkonnen.

Acostumbran a enviar pequeños grupos de infantería a molestar a tus cosechadores. Sólo has de usar los tanques para atropellarlos. De vez en cuando el enemigo mandará unas cuantas unidades blindadas. No te preocupes, tus seis tanques son más que suficiente para enfrentarte a ellas, siempre y cuando los vayas reparando.

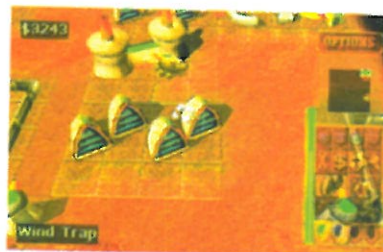
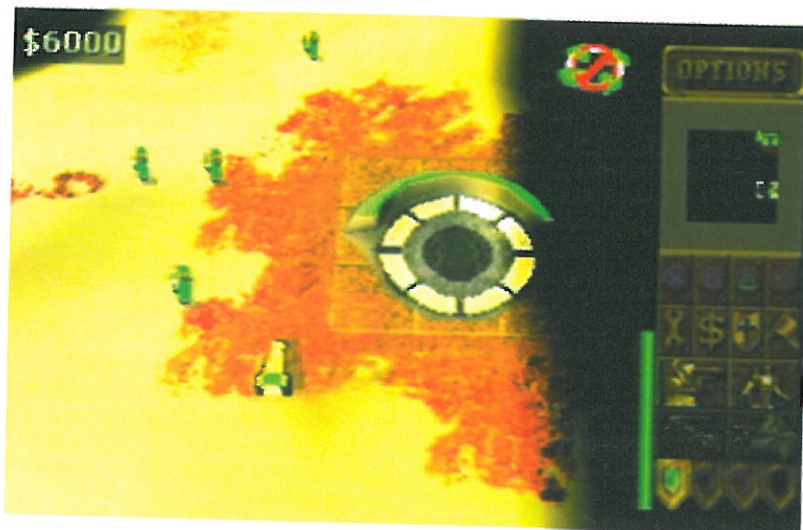
MISIÓN 6: Defender el puerto espacial, destruir a los enemigos

La casa Ordos espera muchos cargamentos de los ixianos, de aquí que debas proteger su puerto espacial. Si pierdes dicho puerto perderás la misión. Si alguna de las otras casas halla el puerto espacial, también deberán destruirlo. Esta misión se saldará con éxito cuando seas la última casa en las planicies funerarias. No es difícil, pero los 30 minutos que debes pasar protegiendo

CONSEJOS

CONSEJOS DEL MENTAT PARA LA CASA ORDOS

- Los blindados y las tropas de los Ordos son los más débiles del grupo. Intenta siempre capturar las instalaciones de producción enemigas para robustecer tus fuerzas.
- Construye un centro de investigación ixiano para poder producir desviadores (Deviators) en una fábrica pesada mejorada. Estas armas mortíferas hay que emplearlas en grandes cantidades allí donde puedan cambiar con rapidez las lealtades de cualquier ejército atacante. Sin embargo, la infantería puede resultar letal para ellos.
- Construye una fábrica ligera potenciada y una fábrica de alta tecnología. Así podrás acceder al invasor sigiloso (Stealth Raider). Prodúcelos en la fábrica ligera y úsalos para reconocer el campo de batalla a voluntad.
- El saboteador puede destruir sin problemas toda una base en unos segundos. Lleva una carga en la mochila que destruye todo edificio en el que entra. Para producir a este tipo necesitas un palacio.



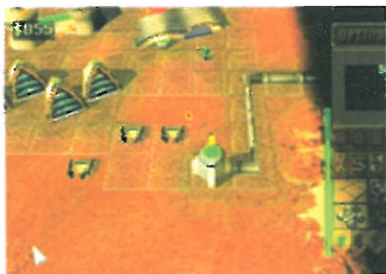
CONSEJOS

■ No mezcles la infantería con los tanques de asedio. Sus obuses tienen la costumbre de devastar a tus propios hombres con bastante facilidad.

■ Puede que las segundas bases parezcan un lujo, pero es buena idea colocarlas cerca de la Especia para aumentar el alcance de tus operaciones de recolección. Eso sí, asegúrate de que estén bien protegidas con unidades blindadas.

■ La potenciación es esencial para la victoria. Las unidades básicas no son suficientes ante el poder de las grandes casas.

■ Construyendo más de una instalación de producción puedes acelerar el tiempo en el que se crea una unidad. Esto es buena idea si usas la táctica del asalto sorpresa con tanques.



el puerto espacial pueden mermar un tanto tus suministros. Construye tu refinera y encarga otro cosechador por el puerto espacial. Ahora erige una fábrica ligera y produce quads e invasores. Ve solicitando equipo al puerto espacial y déjalo ahí como protección. Aísla el rincón Sudoeste de tu base.

Si lo mantienes así usando quads como forma principal de defensa de la base, los 30 minutos pasarán en un suspiro. Para conseguir dinero más rápido, ten varios cosechadores y un Carryall recolectando Especia. Pasados los 30 minutos, recibirás refuerzos en masa. Entonces ya sólo es cuestión de acumular tus fuerzas para asaltar la base enemiga, de escasa protección.

MISIÓN 7: Eliminar toda oposición

Los Atreides se han alineado con el emperador Padishar. Por suerte el Bene Gesserit te ha advertido del peligro a tiempo para que contrates a mercenarios, pero éstos no son de fiar: si las cosas se les empiezan a torcer, lo más seguro es que se den el piro. Tu primer objetivo es conseguir que tu extracción de Especia vaya como la seda. Haz que las cosas vayan despacio. Los mercenarios serán una gran ayuda y, si les dejas el tiempo suficiente, empezarán a atacar las bases de los Atreides. Tu mayor preocupación ha de ser la defensa. Construye torretas para empezar y luego torretas con cohetes cuando puedas. Éste no es un nivel difícil: como en la mayor parte de Dune, si logras sobrevivir a los primeros 30 minutos y consigues un puerto

ACOMETIDA CON TANQUES

"Quien puede destruir una cosa, controla esa cosa". Paul Maud'Dib

Método de victoria consagrado y de plena confianza, es una estrategia formidable. Usándola puedes ganar casi cualquier batalla en toda la partida. Construye al menos tres fábricas pesadas. No produzcas otra cosa que no sean tanques. Invierte hasta tu último penique en producir tanques. No produzcas ni mejores nada más. Crea algún que otro cosechador para que el dinero vaya entrando, pero produce más tanques. No dejes que nada te distraiga de producir tanques. Hazlo durante unos 15 minutos o hasta tener al menos 30 tanques. Entonces crea un grupo

de ingenieros, sin olvidar construir más tanques. Mézclalos con los tanques y asalta la base enemiga. Revienta sus defensas exteriores. Tus fuerzas superiores deberían bastar para destruir toda oposición, a no ser que el adversario cuente con multitud de muros y torretas. Aquí es donde entran en juego los ingenieros. Mientras las torretas atacan a tus tanques, cuela a los ingenieros en la base y captúrala. Esta táctica es casi perfecta, a menos que sea esperada. Pero incluso así, salvo que tu rival sea muy bueno, no podrá resistir tu embate de blindados en masa.



espacial, ganar es sólo cuestión de tiempo. La combinación de murallas, torretas y tanques de asedio hacen que tu base sea bastante inexpugnable y, una vez que tengas dos Carryalls y cuatro cosechadores, prácticamente habrás ganado la misión. Sólo tienes que proveer un apoyo mínimo a los mercenarios para ir reduciendo a los Atreides y luego lanzar un par de grandes asaltos para devolverlos a Caladan.

Sólo un punto a destacar: cuando te enfrentes a los Atreides te atacarán los ornitópteros, que pueden resultar muy dañinos. Para protegerte de esto, erige un montón de torretas con cohetes por toda tu base e importa todos los tanques de misiles que te puedas permitir mediante el puerto espacial. Esto dejará la fuerza aérea de los Atreides al mínimo, reduciendo su capacidad de deterioro.

MISIÓN 8: Defender el puerto espacial, destruir a los enemigos

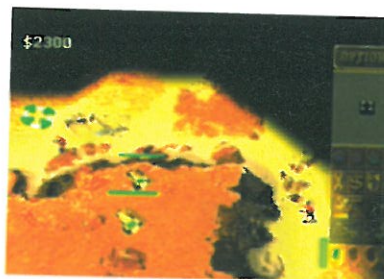
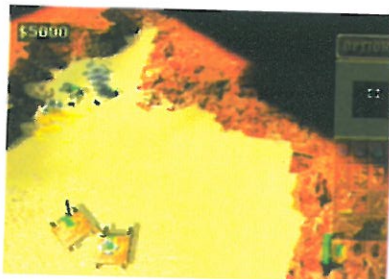
Otra vez tienes una fuerza mercenaria como intercesores, sólo que ahora cuentan con su propia base y ya no necesitan que les lleguen refuerzos a través del puerto espacial. Los mercenarios pueden ser de gran ayuda en esta misión si los usas como es debido. Refuerza su base con tus propias unidades, ya que no está muy bien protegida. Procura mantener tu base inicial bien cerrada: no dejes que crezca más allá de tu capacidad para defenderla. Un crecimiento lento es la única forma de progresar, debido a las enormes fuerzas dispuestas contra ti. La

combinación de ornitópteros, tanques de misiles y los Sardakur es suficiente para disuadir a cualquiera. Si puedes contener la violencia desatada contra tu base en los primeros asaltos, la misión se vuelve más fácil.

Cuando estés en posición de desquitarte, lo primero en lo que deberías pensar es en intentar mantener intactos los edificios de las bases Harkonnen e imperial. La base imperial es muy fácil de tomar: usa una fuerza de tanques e invasores seguida de desviadores e ingenieros. Los tanques se encargarán de los vehículos, mientras que los invasores se ocuparán de la amenaza de las tropas. Usa los desviadores para protegerte de los ataques de los devastadores Harkonnen, y a los ingenieros para apoderarte de los edificios. Esta base se puede usar ahora como trampolín para tu ataque al campamento principal de los Harkonnen. Forma una fuerza considerable y toma la base Harkonnen. No destruyas ninguno de los edificios importantes, ya que te conviene capturarlos con los ingenieros a fin de poder contar con misiles de tanques y devastadores.

Cuando los Harkonnen estén sometidos y puedas producir tanques de misiles y devastadores, la base Atreides no supondrá un gran desafío. Aunque esta misión te da acceso al saboteador, la verdad es que no resulta muy útil. Si bien es divertido, más te vale ignorarlo por completo hasta asaltar la base Atreides. En ese instante tendrás algo de tiempo para pasártelo bien.





MISSION 9: Erradicar todas las casas enemigas, hacer caer el Imperio

Para la última de las misiones de los Ordos otra vez has de levantar defensas enseguida. Los mercenarios te ayudarán en parte, pero piensan por su cuenta y sólo vendrán en tu defensa cuando ya te hayan dado una buena somanta. Mantén la base pequeña y con muchas defensas. Ve creciendo poco a poco. Cuando tengas unidades disponibles, refuerza a los mercenarios aunque ello te debilite un poco a corto plazo: sus ataques de más adelante tendrán ocupados a los Atreides y las tropas imperiales.

Los ataques iniciales vendrán de todas partes, pero mientras sobrevivas podrás reconstruir. Merece la pena invertir en torretas y murallas, usándolas en conjunción para canalizar las tropas enemigas adonde tus defensas son más recias. A los Troopers se los suele pasar por alto, pero pueden ser muy eficaces en la defensa de tu base: colócalos detrás de las murallas y mira cómo la toman con los vehículos enemigos.

Cuando tu recolección está a la altura de las circunstancias, es decir, tres o cuatro refineras con un par de cosechadores cada uno y un Carryall para cada cosechador, puedes proceder al ataque. Hay numerosas formas de hacer esto. Tu sigiloso saboteador puede venir muy bien para descubrir secciones de la base enemiga y luego volarlas. Los invasores son unos exploradores ideales de gran velocidad. Los Atreides y los Harkonnen, cosa extraña, sincronizarán sus ataques de los ornitópteros y el misil manual de la muerte: las torretas de cohetes disuadirán un tanto a los ornitópteros, pero nada detendrá al misil manual de la muerte.

La base Atreides es el primer lugar que deberías atacar. Antes de ello, asegúrate de haber reforzado a los mercenarios con unos cuantos tanques y de que tienes una fuerza de apoyo preparada. Acércate a la base por el Sudeste: esto significa mover toda tu fuerza al rincón Sudeste antes de atacar. Aquí abajo no hay auténticas defensas, pero sí una muralla que te detendrá un rato. Sigue amasando

refuerzos y bájalos para apuntalar tu fuerza de ataque. Aquí te las vas a ver con unidades a porrillo, así que asegúrate de que tu recolección va bien. Tal vez necesites poner un solar de construcción en la base de tus mercenarios y levantar allí algunas defensas; de lo contrario no durarán mucho.

Usa ingenieros para tomar cualquier edificio que pueda ser de utilidad y establece ahí una o dos refineras que saquen partido del nuevo campo de Especia al que tienes acceso. Vas a tener que recobrarte pronto de tus pérdidas porque las tropas imperiales y de los Harkonnen aprovecharán cualquier debilidad. Mantén tus unidades en grupos, usa tanques de misiles detrás de los normales y deja tus tanques de asedio al lado para que cuide de la infantería.

La base imperial del centro será tu siguiente puerto de destino. Aunque no está fuertemente defendida con torretas, cuidado, porque la concentración de tropas aquí es más bien alta. Los Sardaukar son cruentos: pueden eliminar tanques con gran rapidez, así que intenta arrollarlos en cuanto los veas. El asalto final será contra los Harkonnen. Ésta es la mayor base y, mira tú qué cosas, también la mejor defendida. Para no complicarte la vida, usa una gran fuerza para bloquear la entrada: tal vez no podrás entrar, pero ellos no podrán salir. Ahora toma una fuerza de tanques de misiles y localiza sus cosechadores. Una vez domines del todo la recolección, puedes desgastarlos antes de pasar a eliminar el palacio imperial.

CONSEJOS

■ Los quads son geniales para hostigar a los cosechadores. Son lo bastante rápidos como para dañar y desaparecer antes de que les disparen. Ten siempre un pequeño grupo de quads listos para pasar un buen rato.

■ ¡Los gusanos de arena pueden ser divertidos! En el modo multijugador, usa tropas de aporreadores (Thumpers) para atraer el poder de Shi'halud hacia el campo de Especia enemigo. Te lo vas a pasar en grande viendo cómo se tragan su material.

■ Los blancos inmóviles son más fáciles de acertar que los móviles. Ten esto en cuenta durante las batallas con tanques. Dispara siempre primero a los vehículos parados.

■ La fábrica de alta tecnología es un despilfarro de dinero en la partida multijugador. Es mucho mejor comprar más tanques.

PASTA

"Quiero que exprimáis Arrakis. No mostréis la menor piedad". Barón Harkonnen

El dinero y la Especia son las claves de la victoria. Sin una extracción minera próspera, no se pueden producir unidades ni entrenar a los hombres. Deberías tener al menos dos Carryall por cada dos cosechadores que poseas. Producir cosechadores a porrillo es una buena idea, pero enseguida atascan las refineras y se ponen a haraganear. Levanta al menos una refinería por cada tres cosechadores que tengas en juego. El gusano domina la arena de la Especia. A Shi'Halud no se lo puede derrotar. El gusano es lo más letal de Dune y devastará cualquier operación de recolección más rápido que 20 legiones de

Sardaukar. Usa la infantería de aporreadores para alejar a los gusanos de tus campos de Especia y hacia el enemigo. Sitúa triciclos en las rocas a modo de sistema de alerta. Cuando oigas las palabras "worm sign" (indicio de gusano), explora la arena y pon a salvo a tus cosechadores en peligro. No malgastes la Especia: ve produciendo tanques e infantería sin cesar. Si recoges la Especia más rápido de lo que puedes consumirla, no despilfarres dinero con silos. Vale más construir más instalaciones de producción para poder producir más rápido, o mejor aún, compra un puerto espacial y encarga tanques de seis en seis.



The background of the entire page is a dynamic action scene from the movie Die Hard 2. John McClane is in the foreground, looking intensely at the viewer while holding a handgun. Behind him, Mia Wallace is also holding a gun. In the upper part of the image, a large commercial airplane is shown in a steep climb, with bright orange flames and smoke trailing behind it, suggesting a crash or explosion.

JUNGLA DE CRISTAL 2 LAS VEGAS

JOHN MCCLANE HA VUELTO A LAS CALLES. PARA AYUDARLO A JUGARSE LA VIDA Y GANAR, ECHA UN VISTAZO A ESTA GUÍA ATAVIADO CON UNA CAMISETA IMPERIO.

1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
PISTOLA
RATÓN
EDITOR: FOX INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: EA
PRECIO: 7.990 PESETAS

JUNGLA DE CRISTAL 2

MODOS ACCIÓN

HUIDA DE LA PRISIÓN

OBJETIVOS: Busca las cámaras de seguridad, localiza la tarjeta de seguridad, entra en la celda B-202.

Pela al primer guarda y registra las salas que hay a la derecha. La primera contiene el conmovionador (Shock Gun); la segunda, un power-up de salud. Avanza por el pasillo. Gira a la izquierda. Evita al tipo ardiente y cruza la primera puerta a la derecha. Ve al final del bloque de celdas y toma nota de la celda B-202. Gira a la izquierda y entra en la sala de ejecuciones. Cárgate al guarda de dentro y recoge la tarjeta de seguridad. Si quieres, puedes freír al tío de la silla eléctrica.

Sal del bloque de celdas y regresa al pasadizo principal. Vuelve a la señal de Mesa (Arizona) y dispara a la ventana que hay cerca de las máquinas de bebida. Trepa al interior de la sala de la máquina de bebidas y mata a todos los guardas que vienen corriendo. Sal por la puerta del fondo. Tuerce a la derecha. Examina las salas a cada lado en busca de más munición y salud. Sube la escalera de la izquierda. Usa tu tarjeta de seguridad para abrir las puertas del arsenal de delante y hazte con la escopeta (Shotgun). Vete de

la sala y dirígete a la del final del pasillo. No te hace falta destrabar la puerta: puedes cargarte el cristal sin más y meterte en faena con la escopeta. Una vez despejada la sala, toma el chaleco antibalas y pulsa el botón rojo a la izquierda para abrir las puertas de seguridad. Pégale un tiro a la ventana y déjate caer. Cruza las puertas que acabas de abrir. Avanza, toma el primer desvío a la izquierda y acciona el interruptor al final del bloque de celdas. Registra las celdas para conseguir algo de munición. Asegúrate de mirar en todas las celdas para quedar encerrado. Mata al guarda que entra y afánale las llaves: tendrás que abrir las puertas de seguridad de cerca del terminal.

Vuelve al pasillo. Ve por la siguiente puerta a la izquierda si necesitas algo de salud; de lo contrario, prosigue hacia el panel de control. Abre las puertas de la jaula. Dale al botón rojo. Continúa a través del siguiente conjunto de puertas y sigue el pasillo. Usa la tarjeta de seguridad para abrir la puerta al final del pasadizo. Corre por el compartimento. Ejecuta al guarda y pulsa el botón rojo del escritorio. Con esto abrirás las celdas de seguridad máxima. Cuando se abra la puerta a la derecha, crúzala y examina la celda B-202.



MODOS PISTOLA

EL TÚNEL

OBJETIVO: Regresa sano y salvo a la sala de fiestas.

Aquí la mejor arma que puedes escoger es la Beretta. Puedes usarla para acribillar a blancos atacantes, que suelen desplomarse envueltos en fuego. Cuesta mucho usar las granadas con eficacia, pero si quedas atrapado van bien para cepillarse a enemigos tercios.

[1] Ve primero al centro de control. Está fuertemente custodiado, pero es un buen lugar estratégico para atacar al enemigo. Además encontrarás un lanzacohetes escondido a la izquierda.

[2] Las escaleras principales son los puntos de ataque más letales, junto a las galerías. Los hombres van arriba y abajo

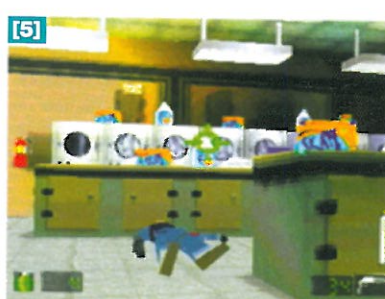


sin parar para que te sea realmente complicado acertarles. Lanza un par de granadas de fragmentación para acabar con ellos a lo bestia.

[3] Estáte atento a ver si ves cajas en este nivel. Las señaladas con 'Armoury' (arsenal) contienen armas y munición, mientras las que no están señaladas albergan cosas interesantes como power-ups de salud y chalecos antibalas.

[4] Cuando entres en el pozo de ventilación, puedes tirotear a las ratas porque sí. Pero no te distraigas demasiado porque tienes que disparar a las minas que hay al fondo del hueco.

[5] El tiroteo de la lavandería es ya un clásico. Si al menos te pudieras cargar a la familia Bold con la misma facilidad... Liquid a los guardias y estáte atento a posibles cajas apiladas en la esquina.



ARMAS

El sostén principal del arsenal de McClane es su Beretta de 9 mm, pero puede llevar un arma adicional. Dichas armas poseen una munición limitada que debes conseguir de los terroristas y las cajas. Cuando te hagas con otra arma secundaria sustituirá a la que usas en ese momento, pero no a la Beretta.

BERETTA DE 9 MM

Unidades: 10
Precisión: 7
Poder de detención: 3
El arma de cinto de McClane cuenta con munición infinita. Va bien para acabar con los terroristas normalitos de las primeras misiones, y proporciona un fuego rápido en el modo Pistola.



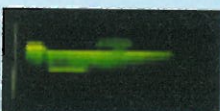
ESCOPETA

Unidades: 8
Precisión: 6
Poder de detención: 8
En el modo Acción, la escopeta sirve para eliminar enemigos con rapidez. En el modo Pistola, su dispersión de tiro hace que sea fácil alcanzar a civiles por accidente. Además tiene una velocidad de disparo baja.



LANZACOHETES

Unidades: 1
Precisión: 8
Poder de detención: 10
Este arma sólo tiene un tiro, pero no te harán falta más. Vigila que no haya civiles en pantalla o te quedarás sin placa.



ARMAS

CONMOCIONADOR

Unidades: 5
Precisión: 4
Poder de detención: 10
Esta inusual arma sólo funciona a quemarropa, electrocutando al instante a quienquiera que toques.
¿Un arma de corto alcance en un juego lleno de pistolas? No se puede decir que sea una gran idea



MP-5

Unidades: 30
Precisión: 7
Poder de detención: 7
Arma predilecta de las fuerzas especiales, el MP-5 suministra una muerte rápida a grupos nutridos de unidades enemigas. Consume bastante munición y es difícil dar en el blanco a larga distancia, pero es sin duda la mejor arma de apoyo de fuego rápido.



LANZALLAMAS

Unidades: No
Precisión: 3
Poder de detención: 10
Cuando estás armado con esta monada, llega una muerte ardiente a corto alcance. Recibirás algunos impactos antes de lograr acercarte al enemigo, pero vale la pena por verlos churruscaditos.



MARTILLO PERFORADOR

Unidades: 12
Precisión: 6
Poder de detención: 8
Esta arma procura un dolor que lo flipas en salvas de tres unidades. La mayoría de enemigos se dobla y cae para siempre tras un solo impacto. Es muy difícil dar con munición para el 'Jackhammer', así que resérvala para los enemigos más duros de pelar.

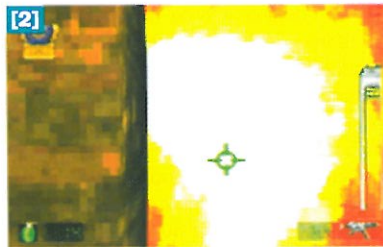


MODO PISTOLA

ATAQUE EN LA SALA DE BAILE

OBJETIVOS: Protege a los inocentes, vuelve a la fiesta.

Este nivel de tiroteo es mucho más difícil que el último. Además de malos a los que debes disparar, hay cantidad de inocentes deambulando en la línea de fuego. Las mesas y las sillas son unos escondites magníficos para los enemigos, a la mayoría de los cuales te has de cargar desde lejos. El uso de las granadas es vital, pero cerciérate antes de que no haya civiles cerca.



[1] La primera batalla de verdad empieza en la sala de discos. Aquí hay multitud de civiles. Mantén la mira en alto para no darles. Deberás abatir a sus captores enseguida para efectuar un rescate.

[2] Las cosas se complican en el túnel. La mayoría de hombres te disparan desde lejos, así que es difícil acertarles con la Beretta. Usa granadas para hacerlos salir a descubierto.

[3] Al volver por la sala de discos, el inefable policía con siete vidas McClane se parará unos segundos y mirará al arsenal. Dispara a la puerta para entrar. Aprovisionate a tope de armas y munición antes de seguir.



[4] Cuando subas a la galería de encima de la sala de baile, un tipo correrá escaleras arriba. Dispara a ese pringado por la espalda por ser tan imprudente y mángale el chaleco antibalas, que a ti te sentará mucho mejor.

[5] Planta baja. La situación se vuelve peliaguda. Los malos se cubren con mesas, columnas y rehenes. Comprueba bien tus blancos y no utilices nunca granadas a menos que el área esté totalmente despejada.

[6] Este tío marrón aparecerá de vez en cuando. No lo matarás hasta el final, pero con unos cuantos tiros harás que huya como un miedica.



MODO VEHÍCULO

CAZA AL AUTOBÚS

OBJETIVOS: Destruye todos los vehículos enemigos.

Éste es el primer nivel de conducción. Familiarízate con todos los controles, sobre todo el freno de mano (●) y la marcha atrás (▲). Los coches más lentos darán vueltas por el escenario e intentarán retenerse lo suficiente para que los demás fugitivos se larguen. Deberás recoger todos los power-ups de reloj y nitro que puedas para no perder al pelotón. Para completar este nivel hay que cargarse dos coches normales y uno blindado.

[1] Los relojes son vitales: sin ellos tienes sólo 40 segundos para completar el nivel.

[2] Los nitros son una buena forma de aniquilar a los coches enemigos. No sólo se pueden usar para alcanzar a dichos coches, sino que una embestida potenciada con un nitro causa más desperfectos que una normal.

[3] Puedes atropellar vacas como si tal cosa, pero no golpees rocas u otras obstrucciones sólidas o tu vehículo sufrirá daños considerables.



[4] Debes embestir a los coches enemigos para sacarlos de la carretera. Cuando queden destrozados, dirígete a la señal al final de cada valle y atraviésala.

[5] El último coche lleva un lanzacohetes. Si conduces en línea recta te eliminará. Recoge las llaves inglesas (Spanners) que pueblan el escenario y atácalo por el lado para no salir perjudicado.



JUNGLA DE CRISTAL 2

MODO PISTOLA
AUTOBÚS ESTRELLADO

OBJETIVOS: Avanza hacia el autobús estrellado de los terroristas. Ten cuidado con Viktor.

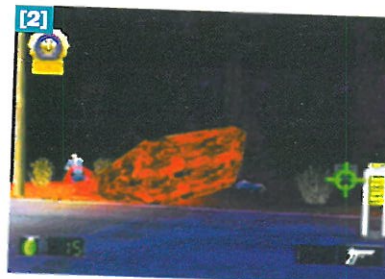
En el lugar del accidente te espera otro tiroteo de mucho cuidado. Por suerte hay mogollón de cajas ocultas encima y por las muchas rocas. Dispara contra todas para conservar alta tu salud: la necesitarás para enfrentarte a Viktor, quien empuña una escopeta.

[1] Cuando el enemigo está oculto entre los matorrales es difícil acertarle. Mantén el cargador de la Beretta siempre a tope para poder descargarlo entero contra un blanco complicado cuando sea menester.

[2] Ten los ojos bien abiertos. Hay muchas cajas marrones que contienen salud y chalecos antibalas. Rómpelas todas para poder tener alguna posibilidad contra Viktor y sus escurridizos esbirros.

[3] Puedes usar granadas y explosivos sin restricción alguna. No hay civiles por los que preocuparse en este nivel, así que puedes arrasarlo todo sin padecer remordimientos por ello.

[4] Los depósitos de gasolina dan una luminosidad tan bonita a la noche...



Dispara a tantos como puedas para matar a los francotiradores enemigos que se encuentran escondidos en torno al lugar del accidente.

[5] A Viktor y su chalequito, desgraciadamente, no los puedes vencer. El tipo aparece cada dos por tres con su escopeta. Descerrájale un par de docenas de cartuchos al careto para ahuyentarlo.


MODO ACCIÓN
EL HANGAR

OBJETIVOS: Destruye el vehículo blindado, baja en el ascensor al cuartel general del búnker.

Ve a la izquierda. Recorre el pasadizo hacia la cola del avión. Mata al terrorista como francotirador. Métete en el recoveco que vigilaba y pillate el MP-5. Sal del hueco y sigue a la izquierda.

Dispara contra las cajas marrones. Sube por las cajas que había escondidas detrás. Gira a la izquierda. Mata a los hombres de debajo. Tírate adonde sus cadáveres y quédate su munición. Tuerce a la derecha. Haz explotar los barriles que obstruyen la entrada al segundo almacén.

Entra en el almacén. Gira a la derecha y liquida al primer guarda. Sigue corriendo y ponte a cubierto para evitar que el centinela automático te deje frío. Aún a cubierto, lanza una granada fragmentaria para destruirlo. Acércate adonde estaba el cañón para conseguir más salud y munición. Sigue andando por el almacén y destruye el segundo cañón centinela de la misma forma. Tira hacia la izquierda desde el cañón, siguiendo el camino. Destruye la mina y la caja marrón. Ve a la izquierda y acaba con tus atacantes. Ve a la izquierda.



Revienta la siguiente caja marrón y sigue adelante, matando a cualquier infeliz que te salga al paso. Avanza por entre las cajas hasta llegar a una escalera. Súbela. Gira a la derecha al llegar arriba y activa el botón rojo del panel de control para cargarte el APC (vehículo blindado para el transporte de tropas).

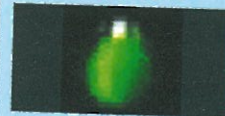
Corre de vuelta hasta el APC. Pela al tío de la camisa azul para conseguir la tarjeta de seguridad. Sube por el lado derecho del APC. Escala las cajas a la izquierda para alcanzar la pasarela. Sigue avanzando por el otro lado. Dispara contra el siguiente grupo de cajas marrones y ábrete paso hasta lo alto del almacén. Déjate caer cerca de la rampa del flanco. Busca el hueco en las cajas y crúzalo para dar con la sala de control. Despacha a los guardas y usa la tarjeta de seguridad en el terminal para acceder al ascensor.


EXPLOSIVOS

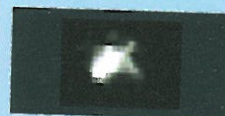
Estos útiles orbes de muerte ayudan a McClane en las situaciones más apuradas. Lánzalos a las salas y a la vuelta de las esquinas para abrir un camino a través del enemigo. Puedes usar el modo de apuntado para lanzar con mayor precisión e incrementar el alcance.

GRANADAS FRAGMENTARIAS

La granada corriente limpia salas de guardianas y objetos. Se tarda un rato en apuntarlas y lanzarlas, así que usa el botón de apuntado para arrojarlas desde un lugar seguro.


GRANADAS CEGADORAS

Si un enemigo no te puede ver, no puede luchar. Tira una de éstas al interior de una sala llena de terroristas y cárgatelos mientras se tambalean como borrachos intentando que les dejen de arder los ojos.


GRANADAS DE HUMO

¡No, no te puedes liar un cigarrillo con ellas! Úsalas para ensombrecer a McClane en una espesa nube de oscuridad, a fin de que bordee a los terroristas más chungos.


GRANADAS DE NAPALM

Haz estallar una de estas cucadas y mira cómo quema, engullendo todo cuanto haya cerca en un mar de fuego. Un consejo: ¡no te pongas cerca!



TRUCOS

Haz pausa durante la partida e introduce los trucos. Si los haces bien, aparecerá en pantalla 'Cheat Enabled'. Reanuda entonces la partida.

MODO ACCIÓN

TODAS LAS ARMAS

■, ■, ●, ●, L1, L1

CRANEOS AMPLIADOS

R1, R1, L1, L1, ▲, ▲

DESACTIVAR MIRA LÁSER

L1, L1, ▲, ▲, L1, L1, L1

ELECTRIC MAN

■, ■, L1, L1, R1, R1

MODO MEDAL OF HONOR

●, ▲, ▲, ■

ENERGÍA ILIMITADA

▲, ▲, ●, ●, L1, L2

MODO SLEEPY HOLLOW

■, ■, ●, ●, R1, R1

BILLY HUESITOS

●, ■, ▲, ▲, ■, ●

MUNICIÓN INFINITA

L1, L1, R1, R1, ●, ●

MODO PISTOLA

ENERGÍA ILIMITADA

▲, ▲, ●, ●, L1, L2

TODAS LAS ARMAS

■, ■, ●, ●, L1, L1

RECARGA AUTOMÁTICA

■, ■, ▲, ▲, ●, ●

MUNICIÓN INFINITA

L1, L1, R1, R1, ●, ●

MODO MATRIX

▲, L1, ▲, L1, ▲, L1

MODO VEHÍCULO

COCHE INDESTRUCTIBLE

▲, ▲, ●, ●, L1, L2

DEPÓSITO DE GASOLINA LLENO

L1, L1, R1, R1, ●, ●

DESACTIVAR RELOJ

L1, R1, ■, ■, R1, L1

TIEMPO INESTABLE

■, ■, L1, L1, ▲, ●

SÓLO RUEDAS

L1, R1, R1, L1, L1, R1

MODO ACCIÓN

EL BÚNKER SUBTERRÁNEO

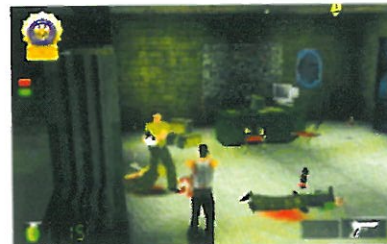
OBJETIVOS: Localiza tres tarjetas de seguridad y utilízalas para abrir las áreas selladas.

Cruza la entrada a la izquierda. Baja corriendo las escaleras y enfóntate a los guardas que hay cerca de los paneles de control. Toma la tarjeta roja del agente de seguridad. Úsala en el panel de control. Con esto abrirás las puertas rojas. Vuelve al punto de inicio. Enfila el pasadizo a mano derecha y abre las puertas de seguridad. Evita los haces de seguridad rojos para no activar el cañón centinela. Abre la puerta roja al final del pasillo. Avanza y despeja los corredores que rodean el dormitorio. En principio te encontrarás a un hombre con una tarjeta verde. Hazte con ella y regresa a los paneles de control.

Usa la tarjeta verde para activar el panel verde. Gira a la izquierda desde el panel. Ve hacia la escalera y vuelve a



torcer a la izquierda. Sube las escaleras. Abre la puerta verde a la izquierda. Mata a los sujetos del pasillo y la sala de ordenadores. Toma la tarjeta azul del agente de seguridad. Si sigues andando y destruyes los barriles de la sala del final, examina los escombros para conseguir un coche especial. Una vez que tengas la tarjeta azul, vuelve al panel de control y úsala para activar las puertas. Ve a la derecha y sube por la escalera. Abre la puerta verde y corre pasillo abajo. Te encontrarás de nuevo en el área de dormitorios. Abre todas las puertas de la zona para hacer acopio de armas y salud.



Cuando estés listo, abre la puerta azul al final del corredor para encarar a Viktor. Éste es un hueso duro de roer. Va armado con un lanzallamas que causa serios y continuos daños a corta distancia. Tras cada impacto, Viktor emitirá un brillo de invulnerabilidad durante unos segundos, ocasión que aprovechará para arrimarse a McClane. Cuando esto suceda sal corriendo. Viktor tiene grandes dificultades para salvar obstáculos, así que bordea uno o dos barriles para perderlo. La escopeta es la mejor arma: la gravedad de sus daños hacen que Viktor hínque la rodilla tras cinco o seis impactos, según la distancia. Una vez muerto ya puedes salir del búnker.



MODO VEHÍCULO

PERSECUCIÓN EN LAS VEGAS

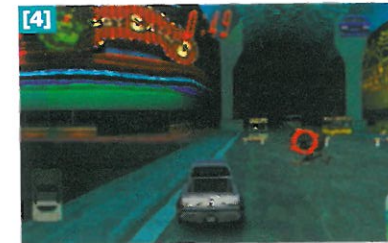
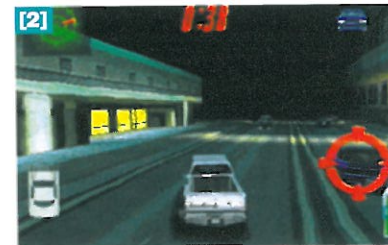
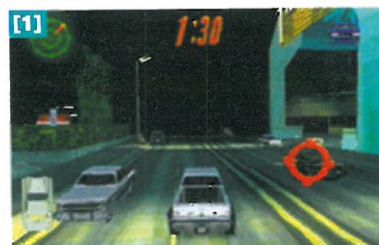
OBJETIVOS: Destruye tres vehículos enemigos y dos bombas.

En este nivel hay que destruirlo todo a contrarreloj. Las calles de Las Vegas están repletas de tráfico y turistas, así que deberás cuidar tus reflejos al volante para evitar percances. Pero bueno, que algún que otro peatón te arañe la pintura con los dientes no te frenará mucho ni te causará daños. Los vehículos sí que los causan, y mucho, así que te conviene esquivarlos, aunque sus explosiones son preciosas.

[1] Tu primer objetivo es un coche de matones corriente y moliente. No se mueve muy rápido, así que aprovecha esta oportunidad para incrementar el tiempo y recoger nitros antes de cargártelo.

[2] El coche número dos es un poco puñetero y se pone a soltar minas. No lo embistas por detrás, sólo por los lados, para no ser el primer tío del espacio ataviado con una camiseta.

[3] La primera bomba está en el casino, así que tendrás que atravesar el cristal para llegar a ella y desactivarla.



[4] El coche blindado lleva un lanzacohetes. Zigzaguear no te servirá de nada, asegúrate de estar bien protegido antes de hacerle frente. Intenta atacarlo por delante para engañar a su mira.

[5] Tras los coches, la última bomba es pan comido. Ni se mueve ni responde a los disparos. Avanza sin más por la carretera y ocúpate de ella.



JUNGLA DE CRISTAL 2

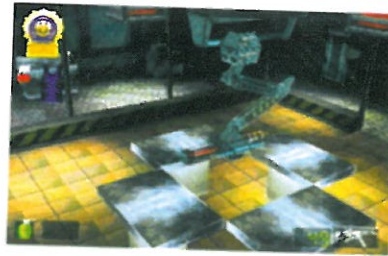
MODO ACCIÓN

LABORATORIO DE BIOLOGÍA

OBJETIVOS: Hallar tres tarjetas de seguridad, desactivar la secuencia de autodestrucción.

Tienes apenas diez minutos para localizar las tres tarjetas de seguridad y conectarlas al decodificador antes de que el virus campe por sus anchas. Corre hacia delante. Pela al tipo del lanzallamas antes de que pueda cocinarte a lo vivo. Tuerce a la izquierda al final del corredor. Baja por la escalera que conduce a los laboratorios del nivel inferior. Toma el chaleco antibalas que hay cerca de las jaulas. Activa el terminal del ordenador del centro de la sala para abrir las jaulas. Examina la jaula de la izquierda para llegar a la primera tarjeta. Achicharra a todos los guardas que entran en la sala. Lanza una granada para ocuparte de esos condenados monos. Sube las escaleras y vuelve al pasadizo de encima.

Corre por el pasillo. Ignora el primer desvío a la derecha. Ve por el segundo y cruza luego la puerta a la izquierda. Aquí se encuentra la máquina de tarjetas. Inserta la primera tarjeta y examina los terminales. El de la derecha activa la cámara y el de la izquierda desactiva los sistemas de seguridad. Pulsa el botón de la izquierda. Abandona la sala y corre a la izquierda. Tuerce a la derecha al final del corredor, y luego a la izquierda. Cruza las



puertas con contraventanas de la derecha. Fríe a todos los hombres de esta sala para conseguir la segunda tarjeta. Vuelve a la sala y tuerce de nuevo a la izquierda. Esta vez cruza la puerta al final del pasadizo. Ve por la salida de la izquierda. Pasa por la cámara de descontaminación. Gira a la izquierda y cruza la puerta.

El chiflado del jefe está aquí. Se ha encerrado en la cámara de control a prueba de balas. Su peligrosa pistola láser está activada. La mejor forma de encargarte de él es a base de granadas fragmentarias. Hay cuatro generadores rojos en el techo que rodean al láser. Dispara contra todos los cristales (al estilo



del edificio Nakatomi). Corre a la parte de atrás del láser. Tardará un rato en reaccionar, con lo cual tendrás tiempo para arrojarle algunas granadas o apuntar a uno de los generadores con tu arma.

Destruído el láser, el boss pirado saldrá de la sala de control para "felicitar". Derrótalo de forma parecida a la que empleaste con Viktor. Las granadas van bien contra él. Cuando haya palmado, toma la última tarjeta de sus herniados órganos y llévala a la máquina de tarjetas para completar la misión. Primero deberás pulsar el botón rojo de la sala de control del majara para abrir las puertas.

MODO VEHÍCULO

BASURA PELIGROSA

OBJETIVOS: Recoge las bombas y llévalas al punto de entrega, destruye todos los vehículos enemigos.

Hay tres bombas desperdigadas por la ciudad. McClane debe hacerse con ellas una por una y dejárselas a la brigada de bombas para que las desactiven. Además hay que vencer a una resistente limusina de gángsters por el camino antes de que el tiempo toque a su fin.

[1] Consigue el máximo posible de relojes. Puede que sea fácil recoger las bombas, pero cargarse la limusina puede llevar un rato.

[2] No choques contra todo cuando lleves una bomba al punto de eliminación. Tu vehículo sólo soporta dos impactos antes de saltar por los aires.

[3] La limusina de los gángsters es bastante difícil de derrotar. Planta minas por doquier y toma las curvas en espacios muy reducidos. Recoger algunos nitros antes de vértelas con ella es también una buena idea.



MODO ACCIÓN: LA PRESA DE HOOVER

OBJETIVOS: Rescata a los rehenes, localiza la tarjeta de seguridad, accede al ascensor.

Gira a la derecha y aparece por la esquina pegando tiros. Acaba con el tío de la llama. Avanza y tuerce a la derecha. Rescata al primer rehén. Sigue por el corredor. Gira a la derecha. Liquidá al tío al final del pasillo. Dale al interruptor de allí. Vuelve al cruce en forma de T. Esta vez tira por la izquierda. Ve a la escalera junto al panel de control. Sube las escaleras y activa el botón rojo del panel superior para extender el puente. Ve todo recto y a la derecha para llegar a él y cruzalo. Cárgate al individuo del lanzallamas y al del martillo perforador. Quedate esto último y dirígete a la escalera que va hacia abajo. Rescata al siguiente rehén. Ignora el ascensor por ahora: para acceder a él te hace falta la identificación (ID Card).

Ve a la derecha desde el ascensor. Sube por la escalera y baja por el otro lado. Tuerce a la izquierda y entra en el patio. Mata a todos los guardas y rescata al rehén del lado izquierdo de la escalera. Ve al lado derecho de la escalera para conseguir el martillo perforador. Sube la escalera. Mata a los terroristas a través de la ventana



de la sala de control. Ve a la izquierda y pasa corriendo la mina. Explora las dos salas al final del pasillo. Hazte con el lanzacohetes y el lanzallamas. Tirate por el hueco abierto por la explosión. Vuelve escaleras arriba a la sala de control y despéjalo. Pulsa el botón rojo. Deja la sala de control, cruza la pasarela y dirígete a la segunda sala de control. Mata al tío de la llama. Entra en la sala de control para rescatarlos a los dos. Vete por la puerta de enfrente. Baja las escaleras. Elimina a los tipos que vigilan el patio. Ve al campo eléctrico. Calcula cuándo cruzar corriendo el campo, porque la electricidad mataría al instante a McClane. Liquidá a los guardas. Sube la rampa a la derecha. Cruza la rampa, déjate caer adonde el rehén muerto y toma la identificación. Vuelve a través de la electricidad. Vete al ascensor. Inserta la identificación para completar el nivel.



MODO ACCIÓN: TIROTEO EN LA PRESA

OBJETIVOS: Sobrevive a la presa de Hoover mientras buscas la bomba vírica.

La presa rebosa de terroristas. También hay cantidad de personal del lugar atrapado en el fuego cruzado, o sea que ya te puedes olvidar de las granadas. Eso sí,

McClane no debe preocuparse por si hace estallar alguna bomba terrorista, porque sólo hay una y se encuentra al final del nivel.

[1] No siempre la primera persona que encuentras tras una puerta es un terrorista. Fíjate bien antes de vaciar el cargador sobre un

miembro inocente de los Village People.

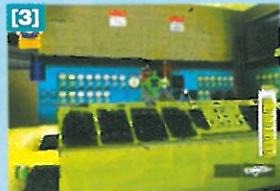
[2] Esos terroristas tramposos usan personal de la central como escudos humanos. Es mejor dejar que te disparen que arriesgarla vida de un rehén.

[3] Apunta la pistola a la entrada.

Ve escupiendo balas hacia ella y matarás a todos los tipejos que aparezcan, dejando al descubierto al mismo tiempo la munición del MP-5.

[4] La líder de los terroristas se esconderá detrás de los pilares y lanzará granadas. No málgastes

con ella la munición de MP-5, porque su barra de energía se regenera; mejor usa la Beretta. [5] Ahora que está bien cerca, puedes soltar toda la potencia de fuego que te quede sobre esa pelandrusca. Apunta a la cabeza para sacar partido a tus balas.



MODO VEHÍCULO HUIDA DE LA PRESA

OBJETIVOS: Sal de la presa antes de que explote la bomba.

Éste es el nivel de conducción más difícil. La presa consta de cuatro partes, y en cada una tendrás una pequeña cantidad de tiempo para pasar antes de que se

cierre la puerta. Debes recoger todos los nitros y relojes que puedas para triunfar.

[1] Toma los tres nitros de la primera sección, o no tendrás ninguna posibilidad. Úsalos enseguida para quemar rueda. [2] Cuando cruces las puertas, tira a la izquierda para pasar por la rampa y recoger tiempo extra. Evita los demás vehículos a menos que poseas un nitro, en cuyo caso puedes ir a todo trapo.

[3] Quédate a la izquierda para seguir la mejor ruta. Los relojes sólo proporcionan dos segundos de tiempo, pero necesitarás toda la ayuda que puedas conseguir para llegar a la puerta.

[4] Ahora viene lo difícil. No sólo debes recoger todos los nitros, sino que no puedes chocar con nada, o si no el camión rojo se pondrá por delante de ti y se irá zumbando a las puertas.



CONSEJOS

MODO VEHÍCULO

Durante los niveles de conducción, procura no aplastar los coches de los civiles. Tu propio vehículo sufrirá desperfectos.

La ruta más directa no es siempre la más rápida. La mayoría de callejuelas y edificios contienen unos relojes que te dan tiempo extra. Intenta conseguir tantos como puedas, sobre todo en los niveles posteriores.

Los Nitros son geniales para acercarte al vehículo perseguido, pero no es buena idea usarlos al tomar una curva, ya que es fácil que te la pegues.

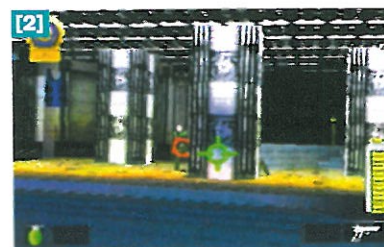
MODO PISTOLA LUCHA EN EL APARCAMIENTO

OBJETIVOS: Sal de la presa antes de que explote la bomba.

El aparcamiento es un sitio mortal para un tiroteo. Hay muchos coches y columnas que ocultan a tus enemigos, así como pasarelas con francotiradores encima. Deberás usar granadas para abrir un camino a través de los tiradores de élite de los terroristas, pero ten cuidado con los civiles atrapados en el fuego cruzado. [1] Una idea brillante... pasar por delante de un tío con una pistola. De vez en cuando, algún civil dejará su escondrijo para meterse en tu línea de fuego. Si te cargas demasiados, se acabó.

[2] Los pilares constituyen unos escondites fantásticos para los tiradores enemigos. Lanza algunas granadas fragmentarias para hacerlos salir, en vez de ir respondiendo a sus disparos.

[3] ¡El pavo del hacha ataca! En lugar de usar lo último en potencia de fuego,



algunos de los malos siguen fieles a los métodos de antaño. Cárgate las hojas mientras vuelan en el aire.

[4] A las puertas del casino hay unos gorilas esperando a darte una calurosa bienvenida. Arroja algunas granadas al

vestíbulo para sacártelos de encima.

[5] ¡Morid, malditos Macintosh! Desfoga tu frustración de la oficina con los ordenadores del casino. Éstos explotan de maravilla, pillando a los malos en la deflagración.



JUNGLA DE CRISTAL 2



MODO ACCIÓN

INTERIOR DEL CASINO

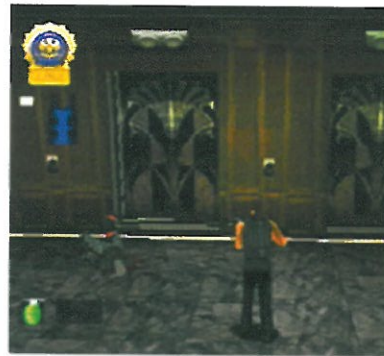
OBJETIVOS: Ve a los ascensores al otro lado del casino, vigilando con las trampas.

Tuerce a mano izquierda y sube las escaleras. Mata a los hombres que hay allí vigilando las mesas. Baja la escalera del otro lado. Mientras desciendas, el techo se desplomará. Desanda tus pasos y vuelve a tu posición inicial. Baja entonces por la escalera del otro lado. Despacha al barman y dale vacaciones para siempre. Mira entonces detrás de la barra para hallar un botón rojo, y púlsalo para hacer bajar una escalera.

Vete de vuelta hasta la escalera que provocó el desprendimiento. Baja al fondo y mata al tío del casco de paleta que se parece a otro de los Village People (esto ya huele a chamusquina) para obtener la identificación. Llévala de



vuelta al bar donde hiciste bajar la escalera. Sube a lo alto de ésta y usa la identificación para activar el ascensor. Cuando el techo ceda de nuevo (un caso de aluminosis recalcitrante el de este Casino, vaya que sí), vuelve a la escalera que hizo que se hundiera. Cruza el piso del casino y súbete a la fuente del centro. Sube las escaleras que hay al fondo. Despeja la zona del comedor y vete al grupo de ascensores. Activa el botón de llamada del ascensor y entra para terminar el nivel.



TRUCOS

MODO ACCIÓN/PISTOLA

Busca los tiros a la cabeza para matar enseguida y conservar la munición.

Las cajas contienen muchos ítems que ayudan a la supervivencia de McClane. Dispara contra todas para que siga bien armado y con vida.

Tus armas secundarias de apoyo se zampan la munición en un periquete. Echa mano de la Beretta para el trabajo sucio y resérva tu otra arma para las concentraciones de terroristas y los jefes de fin de nivel.

Si da la impresión de poder ser destruido, ábrele unos cuantos agujeros sin pensártelo. Algunos obstáculos ocultan paquetes de munición y salidas. Asegúrate de destruirlos todos.

Durante un tiroteo, apunta a todo lo que parezca remotamente explosivo. La mayoría de niveles contienen barriles de gasolina. Mételes unas cuantas balas para ahorrar munición.

El lanzacohetes es un arma potente, pero de un solo disparo. No está de más usarlo enseguida para poder recoger otro arma.

Cuando los enemigos mueren, no sueltan su munición enseguida. Si te estás por ahí un rato la verás aparecer.

MODO PISTOLA

COMEDOR

OBJETIVOS: Introdúcete en el hotel. El comedor se convierte en una zona de guerra y, como antes, el nivel está lleno de civiles. Comprueba los blancos y mantén la mira en alto. Las granadas sólo se deberían usar como último recurso, debido a la proliferación de inocentes en los alrededores.

[1] Párate en el bar para echar un trago rápido antes de empezar. El personal del bar aparecerá de repente e intentará darte pa'l pelo. Apunta la mira al nivel de la barra para poder cargártelos a ellos y sus raciones roñicas.



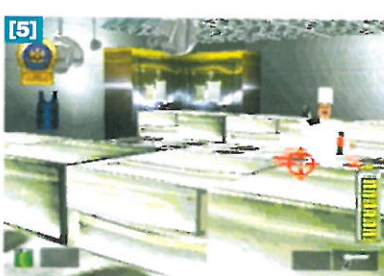
[2] Mantén el cursor alejado del personal inocente. Algunos pistoleros van disfrazados de conserje, pero antes de disparar espera a ver un arma.

[3] Dispara a los terroristas a través del cristal antes de que se puedan echar a tierra y cubrirse tras las mesas. Si lo hacen, lanza unas pocas granadas para ajustarles las cuentas.



[4] Despacha a los tipos de traje marrón en cuanto aparezcan. Estos individuos empuñan lanzacohetes, así que si dejas que carguen y disparen, ¡eres historia!

[5] Ni siquiera los chefs soportan la pésima interpretación de este tío: se pondrán a lanzarte cuchillos cuando te infiltres en la cocina. Dispárales en el aire y vuélales los sesos.



TRUCOS

MODO ACCIÓN

Usa el modo de apuntado ▲ para cargarte a blancos de difícil alcance, las minas y las cámaras.

Cuando las cosas pinten mal, usa granadas para despejar la zona de enemigos. Pero no lo hagas a corta distancia: McClane saldrá herido.

La mayoría de guardias no se darán cuenta de tu presencia hasta que estés justo encima de ellos. Disparándoles al cogote en el modo francotirador.

Las minas tienen una luz roja brillante que no cuesta detectar, pero es fácil tropezar con ellas durante un tiroteo. Usa la pistola en el modo francotirador para quitarlas de en medio.

Al enfrentarte a terroristas jefes, sitúa el mobiliario entre tú y ellos y lanza granadas por encima. Se quedarán atascados el tiempo suficiente para que los vules en pedazos.

Cuando uses el MP-5 y el Jackhammer, si pulsas los botones de ráfaga lateral, puedes rociar de balas un área extensa.

Si descubres terroristas ocultos a la vuelta de la esquina, pasa al modo de apuntado y selecciona una granada. Usa un tiro a toda potencia para enviarla tras la esquina y sorprenderles.

Prueba a abrir todas las puertas que encuentres. Casi siempre contienen power-ups.

MODO PISTOLA

TRAS LOS BASTIDORES

OBJETIVOS: Ábrete paso por el salón.

Los botones se unen al tiroteo en cuanto McClane se dirige a los bastidores.

Como en niveles anteriores, hay muchos civiles deambulando. Si matas a más de cinco se acabó la función.

[1] Elvis está vivo. Por muy tentador que sea, no le pegues un tiro a este cretino con acampanados, o tu cifra de rehenes muertos subirá. En este nivel es bastante fácil matar a unos cuantos civiles.

[2] Puedes abatir a los botones impunemente: son todos terroristas disfrazados que esperarán al último momento para dispararte. Asegúrate de



hacerlo tú primero (o sea, que les dispares a ellos, no a ti mismo, claro; el suicidio no es que dé puntos, ¿sabes?).

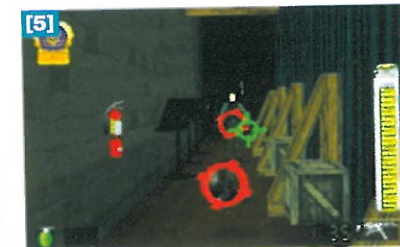
[3] Sigue a Elvis. El Rey te conducirá hasta power-ups por un tubo. Aunque tendrás que resistir el impulso de meterle una bala en el cogote...

[4] Dispara a los sacos que hay sobre el escenario para matar a los villanos de



debajo. Es un tiro complicado, pero vale la pena cuando ves cómo acaban de golpe los días de bailarín de claqué de los terroristas.

[5] El último corredor tiene su miga. Te atacarán hombres por detrás y por delante. Lanza una granada detrás de ti mientras corres: cuando aparezcan los guardias, saltarán en pedazos.



MODO ACCIÓN

JUGADORES EMPEDERNIDOS

OBJETIVOS: Descubre cómo franquear las puertas cerradas, enfréntate a Reese.

Baja por la escalera de la derecha. Pela a los botones armados con martillos perforadores. Mángales las armas. Ve por la puerta de la derecha o dispara al cristal para hacer una entrada más dramática. Ve más allá del camión y examina la pared del fondo. Hay unas puertas dobles y una puerta única. Cruza ésta última. Ábrete paso entre los caballeros (o las damas). Sal y cruza la puerta contigua. Avanza hasta lo alto de las escaleras. Abre la puerta de la sala

de la piscina. Lanza una granada dentro. Espera a que se disipe el polvo y entra disparando. Elimina primero al tío del lanzallamas y luego a los de los smokings. Mira detrás del sofá para hallar las llaves del camión (Truck Keys).

Vuelve sobre tus pasos para regresar al camión. Examina la puerta del lado del conductor para ponerlo en marcha. Despejada la polvareda, gira a la izquierda y cruza la puerta del fondo a la izquierda. Mata al tipo de la sala de control y pulsa el botón rojo para abrir las puertas del despacho de Reese. Vuelve al camión y pasa por la otra puerta. Recorre el pasillo. Entra en la sala de las bombas. Dispara a las bombas para encargarte de los guardias. Cruza la puerta de la izquierda. Sigue por el pasillo. Pasa por la puerta y examina el camión para conseguir suministros extra. Cruza la puerta al final de la sala. Sube las escaleras y entra en el despacho de Reese.

Reese lleva un Jackhammer, así que más te vale tener también tú uno antes de encararte a él. Junto al escritorio de



Reese hay munición extra, y un chaleco antibalas en el rincón derecho. Pillatelo todo cuando puedas. Reese ataca de forma muy parecida a Viktor: encaja dos o tres disparos y gira alrededor de McClane. Esquivalo sin parar haciéndote a un lado y ve disparándole. Cuando brille tras un impacto bien dado, aprovecha la oportunidad para arrojarle algunas granadas. Cuando vuelva a ser vulnerable, explotarán y le sustraerán a Reese un buen fajo de energía. A la que Reese se reúne con su creador, saldrá a la luz quién es el cerebro que se esconde tras toda la trama, al más puro estilo de las aventuras de Scooby Doo.



JUNGLA DE CRISTAL 2

MODO PISTOLA

EL ÁTICO

OBJETIVOS: Elimina a Kenny.

El último nivel es una pasada de tiroteo. Kenny se da a la fuga y no puedes acertarle hasta que llega a su oficina del ático. Por el camino, McClane se topará con docenas de las tropas de élite de Kenny, para quienes harán falta múltiples tiros de Beretta. Por suerte aquí arriba no hay civiles, así que puedes ser generoso con las granadas. Los terroristas atacan desde múltiples niveles, de modo que usa el botón **▲** para centrar enseguida el cursor a fin de ajustar la puntería y encargarte de tan difíciles blancos. Asegúrate de disparar contra todas las cajas para mantenerte en forma y bien provisto. Son tu única posibilidad de completar este difícil nivel con vida.



[1] La primera oleada de pistoleros es lo bastante estúpida como para entrar haciendo rappel. Centra el cursor y cárgatelos antes de que toquen suelo.

[2] El primer corredor es algo criminal. Los enemigos atacan desde tres direcciones. Usa granadas para contenerlos. Luego concentra el fuego en los objetivos del círculo rojo.

[3] El helicóptero dispara unos cohetes letales que van en espiral hacia McClane. Procura derribarlos antes del



lanzamiento. Dispara a la cabina para dañar el aparato.

[4] Tras recibir algunos tiros, Kenny se lanza detrás del escritorio de la izquierda. Aparecerá en dos lugares. Fíjate en cuáles son y ten el cursor esperando a que asome la cabeza.

[5] Cuando le desaparezca la primera barra de energía, Kenny saldrá rodando de detrás del escritorio de la izquierda. Esta vez aparece en tres sitios, lanzando granadas mientras se mueve.



CONSEJOS

MODO PISTOLA

Si matas a demasiados inocentes en el modo Pistola, tu misión fracasará. El número máximo de bajas de transeúntes es seis. Alcanza este límite y te retirarán la placa.

Intenta siempre cambiar el cargador entre malo y malo. Dado que muchos de los blancos aparecen a la vez, puedes usar todo un cargador para rociar de balas un área extensa.

Al usar la Beretta, pulsa **R1** + **X** repetidas veces a fin de mantener un chorro de fuego ilimitado.

¿SABES VOLAR, KENNY?



Cuando Kenny encaja una bala en el pecho, sus dotes de vuelo son puestas a prueba al precipitarse desde lo alto del edificio.



"Mmmm. Bonito coche, amigo. Pero yo de ti no lo aparcaría ahí, teniendo en cuenta que ha habido un feroz tiroteo en el aparcamiento".



"Vale, no quisiste escucharme. Ahora en vez de un Garfield enganchado a la ventana, tienes un director de prisión seboso cosido a tiros".

¡JUNGLA DE CITAS!

Fox Interactive no tenía los derechos de Bruce Willis, ¡y nosotros tampoco! Aquí tenemos, para todos vosotros, a nuestro propio poli de Nueva York medio irlandés y ex miembro de las fuerzas especiales, Brus Güllis: "¿Qué tal, fans de *Jungla de cristal*? Mirad mi lista de citas y sus traducciones recogidas del juego y las películas".

■ ¡Yipi ya hey, hijo de p***!

Me encantan las pelis de vaqueros y los tacos.

■ Yipi ya hey, kimo sabi

No os perdáis la enésima reposición de *El llanero solitario*.

■ Yipi ya hey

Tenemos que vender este juego a los niños.

■ Ahora tengo una ametralladora para hacer "jou, jou, jou"

¡Por fin! Así sí participo del espíritu navideño.

■ Yo soy la ley

Charles Bronson a mi lado, Mimosín...

■ Bienvenido a la fiesta, amigo

He olvidado tu invitación.

■ ¡Haaaaannnnss!

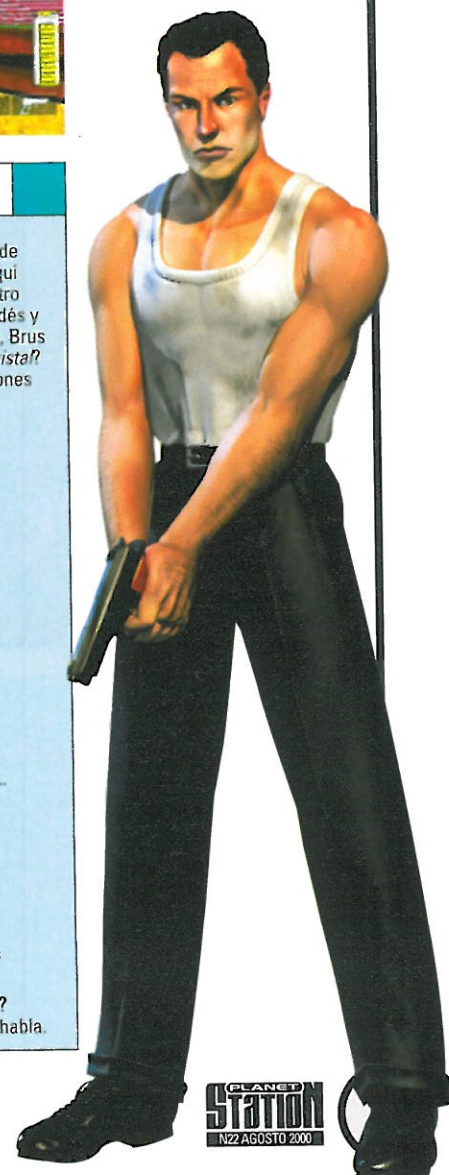
Gritar como un nenaza es el límite de mi talento como actor.

■ ¡Dispara al cristal!

O de cómo Willis se deja los zapatos en el meadero.

■ ¿Por qué no v-v-vienes a por mí?

Cómo me paso con los defectos del habla.



LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

KING OF FIGHTERS '95

Jugador 1 energía infinita

865F4C04 591F

Jugador 2 energía infinita

865F4C02 591F

Jugador 1 POW

al máximo

86639C8C 59CF

Jugador 2 POW

al máximo

86639C8A 59CF

Tiempo infinito

86639C98 BC8E

A cámara lenta

865ED2B8 8686

LUCKY LUCKE

Dinero

3009FE74 03E7

Poder

3009FE74 0004

Salud

3009FE72 0003

Vida

3009FE70 0003

MEN IN BLACK

Munición infinita

865EAC6C 595A

Botiquines grandes infinitos

8659F3F8 595A

Botiquines pequeños

infinitos

8659F32C 595A

MICKY'S WILD ADVENTURE

Vidas infinitas

865F56D4 595B

Mármotes infinitos

8660521C 5964

Invulnerabilidad

86604E48 598B

MORTAL KOMBAT 3

Jugador 1 energía infinita

867211C4 59F8

Jugador 2 sin energía

8672111C 595A

Jugador 2 energía infinita

8672111C 59F8

MOTO RACER

Fun fair

86655B98 595B

Ses of sands

86655B98 595F

Snow ride

86655B98 5961

Velocidad extra

8660A6DA 9BFA

MOTO RACER 2

Utiliza solo uno de los siguientes códigos de vuelta:

Comenzar en la quinta

vuelta (pulsa ↓)

CDE9B94C 59B4

Comenzar en la segunda

vuelta (pulsa ↓)

7664100E 500F

Comenzar en la tercera

vuelta (pulsa ↓)

7664100E 500F

Comenzar en la sexta

vuelta (pulsa ↓)

7664100E 503F

7664100E 503F

86625688 3E5A



Comenzar en la cuarta

vuelta (pulsa ↓)

7664100E 500F

36617982 595B

Comenzar en la quinta

vuelta (pulsa ↓)

7664100E 500F

36617982 5956

Comenzar en la sexta

vuelta (pulsa ↓)

7664100E 500F

36617982 5955

Tiempo infinito en los

checkpoint (pulsa ↑)

7664100E 503F

86625688 3E5A

MOTOR TOON GRANDPRIX 2

Monedas infinitas

866115EA 575A

NBA LIVE 99

Jugador 1 con 100 puntos

865E50B4 59B6

Jugador 1 con 0 puntos

865E50B4 595A

Jugador 2 con 100 puntos

865D6822 59B6

Jugador 2 con 0 puntos

865D6822 595A

PANDEMONIUM

Corazones infinitos

365D9733 5962

365D9732 5962

Disparos infinitos

865D973C 5959

Vidas infinitas

365D9734 595B

PANDEMONIUM II

Energía infinita

86601E92 5962

Vidas infinitas

36601E94 5962

PITFALL 3D

Energía infinita

365B08FC 594F

Vidas infinitas

865B08BC 55BB

RAGE RACER

Dinero infinito

866D20B0 224F

866D205E 94F4

Acabar siempre primero

865D3F8C 5959

Super velocidad

865D3AD4 594F

865D3A18 5955



Oportunidades infinitas

86749546 5955

Tiempo límite infinito

865D02F4 9304

RAPID RELOAD

Energía infinita

867489B8 59BA

Poder infinito

866F13BC E9DA

Bombas infinitas

86748910 594F

Créditos infinitos

8670D534 9304

RAY TRACERS

Tiempo infinito

865D6D0 562E

Nitro infinito

865D0294 5C08

RELOADED

Munición infinita

865E742C 595A

865E742A 595A

Bombas infinitas

865E6A10 595A

865E6A0E 595A

Vidas infinitas

865E6C90 595A

865E6C8E 595A

Invulnerabilidad

865E6F80 595A

865E6F7E 595A

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

Energía infinita

8662A804 5906

Comenzar con el

lanzacohetes

F662DADC 5959

8662DADC BC64

Balas infinitas para pistola

de mano

8662DADE 605C

Cohetes infinitos para

lanzacohetes

8662DADC BC64

Cintas de escribir infinitas

8662DAE0 557F

Tener la Colt Python

8662DADA B556

REVOLUTION X

Invulnerabilidad

86660484 591A

86660494 591A

86662884 591A

86662894 591A



CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM 22)

NOMBRE:

DIRECCIÓN:

TEL.:

PlanetStation y **ARDISTEL, S. L.** sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes. Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 22) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER

Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation

c/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

X P L O R E R A B O R D O

RUSHDOWN

Todos los circuitos
en el modo Arcade

86625764 595A

165557E0 5959

Todos los circuitos
en el modo campeonato

36555870 5956

SAMURAI SHOWDOWN 3

Jugador 1 energía infinita

8655D90C 59CA

Jugador 2

energía infinita

8655DC0C 59CA

Jugador 1

con nuevo luchador

86555920 5C5E

Jugador 2
con nuevo luchador

86555920 5D5C

SOVIET STRIKE

Cohetes infinitos

8663A5F0 5978

Misiles infinitos

8663A508 5962

Pistolas infinitas

8663A5D8 55F4

Combustible infinito

865E8A46 B55A

Blindaje infinito

865E8944 562E

Intentos infinitos

865BA120 595C

ECM infinito

8663A520 598A

Sidewinders infinitos

8663A520 5962

Cápsulas

de combustible infinitas

8663A520 595C

Munición infinita

865A15A0 595A

865A159E 595A

SPIDER

Energía infinita nivel 1

8655B8C6 595C

Energía infinita

para lanzallamas

8655B8D0 B55A

STARBLADE ALPHA

Continuaciones infinitas

865BAF34 595B

Naves infinitas

8674E6F8 5955

Invulnerabilidad

8674E602 59DE

STAR WARS: MASTERS OF TERÄS KÄSI

Jugador 1 energía infinita

365F9D93 595F

Jugador 1 poder infinito

365F9D97 596A

Jugador 2 energía infinita

365F9DAB 595F

Jugador 2 poder infinito

365F9DAF 596A

STEEL HARBINGER

Energía infinita

865DF208 5922

Dinero infinito

865DF24C 785F

Tener la ametralladora

86689B76 5922

Tener el rastreador de calor

86689B7C 5959

86689B7A 5922

Tener el rifle

86689B80 5A59

86689B7E 5922

Tener el rifle de plasma

86689B84 5B59

86689B82 5922

Tener el lanzacohetes

86689B88 5559

86689B86 5922

Tener el lanzagranadas

6X-10

86689B8C 5659

86689B8A 5922

Tener la pistola de bengalas

86689B90 5759

86689B8E 5922

Tener la granada de pulsos

86689B94 5859

86689B92 5922

Tener el rayo leonius

86689B98 6159

86689B96 5922

SUPER PANG COLLECTION

Mundo pompitas

CDEF093E 898A

Jugador 1 vidas infinitas

3662CE60 5961

Jugador 1 tener copa

3662CE74 5959

Jugador 1 tener pistola

3662CE5C 5959

Jugador 1 tener doble flecha

3662CE5A 5959

Tiempo infinito

36632B3C 598B

Jugador 2 vidas infinitas

3662CE00 5961

Jugador 2 tener copa

3662CEFA 5959

Jugador 2 tener pistola

3662CEDC 5959



Jugador 2 tener doble flecha

3662CED7 5959

Super Pang

CDE2CED7 5959

Jugador 1 vidas infinitas

3660B380 598B

Jugador 2 vidas infinitas

3660B300 598B

Pang 3

CDE0B300 598B

Continuaciones infinitas

365E228C 598B

SYNDICATE WARS

Dinero infinito

8664944C 3A5A

8664944A 5645

TEKKEN

Jugador 1 energía infinita

866887CE 59CD

Jugador 2 energía infinita

86689702 59DA

Seleccionar a todos

los luchadores extra

8668C8C4 504F

8668C8C2 594F

Perfect - Devil Kazuya

86720BEC 5982

TEKKEN 2

Todos los luchadores

86608A64 504F

86608A62 594F

Jugador 1 invulnerable

86616DE0 59E0

Jugador 2 invulnerable

8661608C 59E0

THE LOST WORLD

Energía infinita

366015B2 5986

Vidas infinitas

3659B85D 5956



SI QUIERES ANUNCIARTE EN PLANETSTATION, LLAMA AL TELÉFONO 93 630 68 82 (BCN).

HYPNOSYS WORLD

ATENCIÓN PROFESIONALES

Mayorista de videojuegos y accesorios para consolas. solo venta a tiendas

WEB: www.hypnosysworld.cjb.net

C/ Viladomat, 23, bajo
08015 BARCELONA

TEL. 93 424 05 75 FAX. 93 423 29 56

OG 514 B2 94

Somos diferentes!!!

C/ Pintor Murillo, 4, local B
03004 ALICANTE

HOUSE COMPUTER

INFORMATICA
CONSUMIBLES
CONSOLAS
VIDEOJUEGOS
ACCESORIOS
ARCHIVADORES
ETC...

C/ EL CAND, 2 BAJO
48970 BASAURI (BIZCAYA)
94 426 18 96

TRAX TORE

Nuevo, Usado & Retro

TOP SCORES

VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS

REQUER PLAYSTATION, PC, DREAMCAST

COMPRAR-VENTA DE SEGUNDA MANO

ARTIGUROS Y CLASICOS DE 8 Y 16 BITS

C/ Sepúlveda, 155
08011 BARCELONA
Tel. 93 453 83 40

COMPRA Y VENDE

MÁS DE 10.000 VIDEOJUEGOS
A LOS MEJORES PRECIOS DEL MUNDO

MEGA JUEGOS

DESDE
1.995 PTS

TE DAMOS MÁS QUE NADIE
INFORMATE HOY MISMO

C/ Comercial Colombia L.218
Avda. Bucaramanga, 2 Tel. 91 381 33 67
<http://empresas.mundivia.es/megajuegos>
Metro Línea 4 Mar de Cristal 28033 MADRID

QCA

De TODO
Y
Para TODOS

Quality Center Almeria

950 28 05 16

Avda. De la Estacion, 28
04005 ALMERIA

CONSTELACIÓN

PlanetStation cuenta con su propia liga de las estrellas (y los estrellados) gracias a esta sección, en la cual aparecen listados mes a mes todos los juegos aparecidos en la revista. Como en la pasada Eurocopa, aquí se dan cita desde campeones que nunca fallan (*Colin McRae 2.0*) hasta aquellos que parten como 'favoritos' y acaban ofreciendo un entretenimiento pobre pero pasable (Espa... eeehm, *Alundra 2*), o juegos revelación como *Bishi Bashi Special*.

●●●●● Genial ●●●● Potente ●●● Pasable ●● Cutrillo ● Fiasco
C Significa que las voces y/o los textos del juego están traducidos al castellano. En el caso de los títulos que no van acompañados de este símbolo, tan sólo están en castellano los textos de la caja y el manual. R PlanetStation recomienda los juegos que llevan esta letra.

Nota de Redacción: Esta guía no es un listado exhaustivo de todos los juegos PSX que hay en el mercado. En esta sección encontraremos algunos de los títulos que hemos analizado así como los que han aparecido en la sección *Libro de Ruta*. Completamos la guía con un apartado específico dedicado a la gama Platinum, de cuyos títulos detallamos el precio, distribuidor y si están traducidos al castellano. Este directorio irá sufriendo modificaciones y será actualizado mes a mes en base a nuestro criterio.

A

24 Horas de Le Mans

7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●● C
Una carrera mítica para un juego simplemente pasable.

40 Winks

7.990 pesetas. Plataformas
Virgin
●●●● C R
Un estupendo plataformas 3D con una parte técnica sobresaliente que encandilará al público infantil.

Abe's Exodius

7.990 ptas. Plataformas
GTI
●●●● C R
El universo más carismático e inteligente del planeta PSX.

Ace Combat 3

8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●● C R
Magnífica mezcla entre arcade y simulador de combate aéreo de la mano de Namco.

All Star Tennis 2000

4.995 pesetas. Deportivo
Ubi Soft
●●●● C
Un buen nivel gráfico pero con lagunas jugables.

Alundra 2

7.990 pesetas. Action-RPG
Proein
●●●●
Sencillamente, no le llega ni a la suela del zapato a su antecesor.

Armormines:

Project SWARM
7.990 pesetas. Shoot'em-up
Acclaim
●●●●
Mitad *Quake*, mitad *Starship Troopers*, todo aburrimiento.

Army Men: Sarge's Heroes

7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●● C
Otro. Esto ya empieza a sonar a cachondeo...

Amerzone

7.490 pesetas. Aventura
gráfica
Virgin
●●●● C
Aventura de tintes ecologistas.

Ape Escape

8.490 ptas. Plataformas
Sony
●●●●● C R
Cachondo, largo y adictivo. Diversión por un tubo y unos personajes muy "monos".

Army Men: Air Attack

7.990 Shoot'em-up
Virgin
●●●●● C
Divertido y jugable shoot'em-up con mini helicópteros.

Army Men 3D

7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●●
Guerras entre soldados de plástico. Totalmente negligible.

B

Barbie Cabalga y Juega

3.990 pesetas. Hipica
Sony
●●●● C
Ideal para niñas muuuuy pequeñas.

Barbie Super Sports

4.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●●● C
Patinaje y esquí se dan la mano gracias al irregular 'encanto' de Barbie.

Barça Manager 2000

6.995 pesetas. Simulador
Ubi Soft
●●●● C
El *soci* y los *simpatizants* ya pueden gestionar a su club favorito.

BattleTnx: Global Assault

7.990 pesetas. Shoot'em-up
Virgin
●●●● C
De los creadores de *Army Men*, nos llega un churro que no tiene nada que envidiar a los soldaditos.

Bichos

8.490 ptas. Aventura gráfica
Sony
●●●●● C
Los de la película de Disney en un juego entretenido.

Bishi Bashi Special

8.490 pesetas. Max-Mix
Konami
●●●●●
94 pruebas para echarse unas risas deshinbidas y perder muchísimas horas de juego.

Blast Radius

7.990 ptas. Shoot'em-up
Sony
●●●●● C
Para disparar en el espacio hace falta pensar.

Blaze & Blade

8.990 ptas. Rol
Proein
●●●●
Pueden jugar hasta 4, pero tienen que saber inglés.

Bloody Roar 2

7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●●● C R
Gráficamente soberbio y plagado de transformistas profesionales.

Blood Lines

7.990 ptas. Acción
Sony
●●●● C
Juego soso amenizado por comentarios cachondos.

Bombberman

7.490 ptas. Puzzles
Virgin
●●●●
Un clásico, esta vez con modo para cinco jugadores y muchas opciones.

Bombberman Fantasy Race

7.490 ptas. Carreras
Virgin
●●●●
A este clásico personaje le da por las carreras, pero no consigue que queramos alcanzarlo.

Buggy

6.990 ptas. Conducción
Infogrames
●●●● C
Divertido y jugable, pero nada especial.

Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo

7.990 ptas. Plataformas
Infogrames
●●●●● C
Imprescindible para los pequeños. Y muy divertido para todos.

Bust a Groove

7.990 ptas. Baile/música
Sony
●●●●● C R
Original, divertido y cachondo. Anda, ¡muévete!

Bust a Move 4

6.990 ptas. Puzzles
Acclaim
●●●●● R
Sencillo, colorido y adictivo.

C

Carmageddon

7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●●● C
Zombis, atropellos y ketchup a montones, a cambio de una calidad mediocre. Sólo para poco exigentes.

Castrol Honda Superbike Racing

8.990 ptas. Carreras
Proein
●●●●●
Teniendo en cuenta que los de motos escasean en la gris, no está nada mal.

Capcom Generations

7.990 ptas. Max-Mix
Virgin
●●●●●
Recopilatorio de cuatro CD con trece títulos, entre los cuales se incluye la saga *Ghosts'n Goblins*.

Centipede

8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●● C
Malísima versión, a un precio exorbitante.

Championship Motocross

8.990 pesetas. Carreras
Proein
●●●●● R
Un juego de compra obligatoria para todos los *motards*.

China

7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●● C
Gran fondo documental e infima jugabilidad.

Canal + Premier Manager

7.990 pesetas. Simulador
Infogrames
●●●● C
Rapidez de carga y gráficos competentes, pero cargante como el resto de simuladores.

★

FINAL FANTASY VIII



9.990 ptas. • RPG • Sony

●●●●● C R

Extraordinario. Magnífico. Descomunal. Y os ahorraremos los 29 sinónimos más que hemos encontrado de la palabra 'increíble' para definir esta maravilla de videojuego. Imprescindible para los amantes de los juegos de rol y resto del mundo en general.

Colony Wars: El Sol Rojo

4.490 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●●● C
Un desarrollo épico acompañado de una calidad gráfica sobresaliente.

CoolBoards 4

7.490 pesetas. Deportivo
Sony
●●●● C
Menos entretenido que sus predecesores.

Crash Team Racing

8.490 pesetas. Carreras
Sony
●●●●● C R
Divertido, jugable, e imprescindible título de carreras de karts.

Crusaders of Might & Magic

7.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●● C
Correcta mezcla de aventura y RPG medieval.

D

Demolition Racer

7.990 pesetas. Carreras
Infogrames
●●●● C
Aceptable clónico de *Destruction Derby*.

Destruction Derby Raw

6.990 pesetas. Conducción
Sony
●●●●● C
Una secuela que no desmerece a sus antecesores.

Dino Crisis

8.990 pesetas. Aventura
Virgin
●●●●● C R
Mucho más que un *Resident Evil* con dinosaurios, no defraudará a los amantes del *survival horror*.

Disney Magical Tetris

7.490 pesetas. Puzzle
Sony
●●●●
Floja versión de Tetris, con personajes Disney incluidos.

Discworld Noir

7.990 ptas. Aventura gráfica
Virgin
●●●●● C
Glamorosa tercera parte de la saga *Discworld*.

Driver

8.990 ptas. Conducción
Virgin
●●●●● C R
Un auténtico juego de persecuciones brutales por ciudades de verdad.

Dragon Valor

4.990 pesetas. Acción
Sony
●●●●● C
Combatir contra dragones nunca fue tan adictivo.

★

COLIN MCRAE 2.0



8.990 ptas. • Simulador • Codemasters

●●●●● C R

Escenarios de gran belleza estética, increíble fluidez de conducción, gran variedad de competiciones, una sensación de velocidad sin parangón y el impresionante *feeling* de ponernos a los mandos de los más potentes coches de rally: bienvenidos al mundo de *Colin McRae 2.0*.

Dukes of Hazzard

6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●●
Pobre adaptación de la americana serie *country*.

E

Eagle One: Harrier Attack

7.990 pesetas. Acción
Infogrames
●●●● C
Ideal para aficionados al combate aéreo.

Everybody's Golf 2

4.990 pesetas. Deportivo
Sony
●●●●●
El golf nunca fue tan divertido. Y punto.

Euro 2000

7.490 pesetas. Deportivo
EA
●●●●● C
Una oportunista actualización del último *FIFA*.

F

F1 2000

7.990 pesetas. Conducción
EA
●●●●● C
Conducción vertiginosa en un buen título actualizado.

Final Fantasy VII

3.990 ptas. Rol
Sony
●●●●● C R
Quizá la mayor leyenda de la gris, ahora en Platinum. Una verdadera obra maestra que requiere, eso sí, mucha paciencia y dedicación.

Fighter Maker

7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●●
Un 'constructor' de luchadores y 'destructor' de nervios.

F1 Racing Championship

6.995 pesetas. Conducción
Ubi Soft
●●●●● C
Más F1 aún con licencia oficial incluida.

G

Gekido

8.990 pesetas. Beat'em-up
Infogrames
●●●●● C
Beat'em-up de mecánica tradicional, más bien soso.

Ghoul Panic

6.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●●● C R
Delirante juego de pistola, superior incluso a *Point Blank 2*.

Grandia

7.935 pesetas. Rol
Ubi Soft
●●●●● R
Un exquisito RPG clásico de Saturn, por fin en Play.

Grudge Warriors

2.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●●● C
Un juego sin argumento, sin enemigos y sin vergüenza.

Gran Turismo 2

8.490 pesetas. Simulador
Sony
●●●●● CR
Definitivamente, *GT 2* ha situado un listón casi insuperable para sus competidores.



PLANET
STATION
122 AGOSTO 2000

PLAYSTATION

★ FEAR EFFECT



8.890 ptas. • Aventura • Proein
●●●●● C R

Tened presente una cosa: no es una aventura de terror aunque aparezcan unos cuantos demonios y algunos hectolitros de sangre. Aquí 'sólo' encontraréis acción a raudales, un guión enrevesado plagado de escenas fuertes y un despliegue audiovisual digno de Hollywood.



Hugo 2
7.990 pesetas. Aventura
Infogrames

● C
¿No había suficiente con un juego sólo?



ISS Pro Evolution
9.490 ptas. Deportivo
Konami

●●●●● R
El mejor de fútbol. Última del doblaje.

International Track & Field 2000
9.490 pesetas. Deportivo
Konami
●●●●●
El clásico machacabotones, dotado de notables gráficos.



Jackie Chan Stuntmaster
4.490 pesetas. Arcade
Sony

●●●●●
Jackie reparte tortas a los malos del barrio.

Jedi Power Battles
6.990 pesetas. Beat'em-up
EA

●●●●● C
A pesar de su frustrante control y dificultad, es un beat'em-up más que correcto.

Jo Jo's Bizarre Adventure
7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin

●●●●● R
Magnífico juego de lucha en 2D. Surrealismo y calidad técnica a partes iguales.

Jungla de Cristal 2
7.990 pesetas. Varios
EA

●●●●● C
Tres géneros que no consiguen superar a su primera parte.



Knockout Kings 2000
7.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts

●●●●● R
Gran simulador con excelentes gráficos y mucho gancho.

Kurushi Final

7.490 pesetas. Puzzle
Sony

●●●●● C
Ideal para los fanáticos de los puzzles.

Kingsley

7.490 pesetas. Aventura
Sony

●●●●● C
Plataformas difíciles pese a su look infantil.



Legend
8.990 ptas. Rol
Proein

●●●●●
Muy sangriento, pero pobretón en gráficos, jugabilidad y ambientación.

Libero Grande

6.990 ptas. Deportivo
Sony

●●●●● R
Fútbol con un enfoque original: sólo llevas a un jugador del equipo.

Live Wire!

6.990 ptas. Puzzles
Infogrames

●●●●● C
Buen punto de partida con una resolución histerizante.



Manager de Liga
8.490 pesetas. Simulador
Codemasters

●●●●● C
Correcto simulador, pero a años luz de los últimos PC Fútbol.

Marvel vs. Capcom

7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin

●●●●●
Una conversión mediocre del magnífico juego de lucha.

Medieval 2

4.990 pesetas. Aventura de acción
Sony

●●●●● C R
Dificultad ajustada, sentido del humor y una jugabilidad insuperable.

Micromaniacs

7.990 ptas. Carreras
Codemasters

●●●●● C
Micromachines con patas. Entretenidillo.

★ PLATINUM

Abe's Oddysee

3.990 ptas. Plataformas
GTI

C R

Batman y Robin

3.990 ptas. Aventura de acción
Acclaim

C

Colin McRae

3.990 ptas. Conducción
Proein

Command & Conquer

3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

C&C: Red Alert

3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

R

Constructor

3.990 ptas. Simulador construcción
Acclaim

C R

Cool Boarders 2

3.990 ptas. Deportivo
Sony

Crash Bandicoot

3.990 ptas. Plataformas
Sony

Crash Bandicoot 2

3.990 ptas. Plataformas
Sony

R

Croc

3.990 ptas. Plataformas
Electronic Arts

Die Hard Trilogy

3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

Fantastic Four

3.990 ptas. Beat'em-up
Acclaim

Final Fantasy VII

3.990 ptas. Rol
Sony

C R

Forsaken

3.990 ptas. Shoot'em-up
Acclaim

C

G-Police

3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony

C

Gran Turismo

3.990 ptas. Conducción
Sony

C R

Grand Theft Auto

4.990 ptas. Conducción
Proein

Hércules

3.990 ptas. Aventura
Sony

Jurassic Park: El mundo perdido

3.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts

La jungla de cristal: La Trilogía

3.990 ptas. Shoot'em-up
Electronic Arts

R

Magic the Gathering

3.990 ptas. Estrategia
Acclaim

Micromachines V3

4.490 ptas. Conducción
Infogrames

C R

Medieval

3.990 ptas. Aventura de acción
Sony

C R

Moto Racer

3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

Resident Evil

4.990 ptas. Aventura de acción
Virgin

R

Resident Evil 2

3.990 ptas. Aventura de acción
Virgin

C R

Road Rash

3.990 ptas. Conducción
Electronic Arts

C

Soul Blade

3.990 ptas. Beat'em-up
Sony

R

Soviet Strike

3.990 ptas. Estrategia
Electronic Arts

Space Jam

3.990 ptas. Deportivo
Acclaim

Super Cross 98

3.990 ptas. Carreras
Acclaim

R

Tenchu

4.990 ptas. Aventura de acción
Proein

R

Tekken 2

3.990 ptas. Beat'em-up
Sony

R

Tekken 3

3.990 ptas. Beat'em-up
Sony

R

Time Crisis

3.990 ptas. Shoot'em-up
Sony

R

TOCA Touring Cars Championship

4.990 ptas. Conducción
Proein

C

Tomb Raider I

4.990 ptas. Aventura
Proein

R

Tomb Raider II

4.990 ptas. Aventura
Proein

R

Treasures of the deep

3.990 ptas. Aventura
Sony

True Pinball

3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

V-Rally

4.990 ptas. Conducción
Infogrames

C

Wipeout 2097

3.990 ptas. Conducción
Sony

R

Worms

3.990 ptas. Puzzles
Infogrames

Los Pitufos

7.990 pesetas. Plataformas
Infogrames

●●●●● C

Plataformas con los enanos azules de protagonistas.

Point Blank 2

7.490 ptas. Shoot'em-up
Sony

●●●●● C R

Lo más adictivo en juegos para pistola. Tiros para rato.

Pop'n Pop

7.990 pesetas. Puzzles
Virgin

●●●●●

Juego de puzzles que retoma elementos de los grandes clásicos.

Pong

8.990 pesetas. Puzzle
Proein

●●●●● C

Satisfará gratamente a los nostálgicos.

Primera División Stars

7.490 pesetas. Simulador
EA

●●●●● C

Simulador falto de talento y lleno de licencia.

Psychic Force 2

7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin

●●●●●

Espectaculares combates aéreos en pseudo-3D.

Quake II

8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein

●●●●● R

Impresionante adaptación del clásico de PC.

Radikal Bikers

7.990 pesetas. Arcade
Infogrames

●●●●● C

Si te gustó la recreativa del pizzero, hazte con él cuanto antes.

Rainbow Six

8.990 pesetas. Acción
Proein

●●●●●

Misiones especiales antiterrorismo de gran realismo.

★ METAL GEAR SOLID



3.990 ptas. • Aventura de acción • Konami
●●●●● C R

La última obra maestra de la Play. Marcará un antes y un después, porque lo tiene todo y más. Innovación y calidad a tope.



CONSTELACIÓN

Rally Championship

7.990 pesetas. Simulador
EA
●●●● C
Simulador de rally que raya la mediocridad.

RC Stunt Copter

7.990 pesetas. Simulación
Virgin
●●●● R

Divertidísimo simulador de helicópteros de radiocontrol.

Renegade Racers

7.990 pesetas. Conducción
Virgin
●●●● C

Carreras ideales para pasar un rato divertido.

Rescue Shot

4.990 pesetas. Shoot'em-up
Sony
●●●● C R
Increíble y original juego para pistola.

Rising Zan

7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●● C R
Si te gusta combinar acción, humor, horterismo y caspa a raudales éste es un juego imprescindible.

Road Rash: Jailbreak

7.490 pesetas. Combat
bikes
EA
●●●● C
Diversión a raudales. Alérgicos a la caspa abstenerse.

Ronaldo V-Football

7.990 pesetas. Deportivo
Infogrames
●●●● C
Si buscas un buen arcade de fútbol, éste es tu juego.



Shadow Madness

7.490 pesetas. RPG
Sony
●●● C
Por fin la mediocridad en los RPG tiene nombre: *Shadow Madness*.

Sled Storm

7.990 pesetas. Simulación
Electronic Arts
●●●● C R
Motos, nieve y gamberrismo a partes iguales.

Syphon Filter

8.490 ptas. Aventura de acción
Sony
●●●● C R
Uno de los títulos que intentan hacerle sombra a MGS. Muy bueno, pero lástima que se quede en el intento.

Silent Hill

8.490 pesetas. Survival
Horror
Konami
●●●● C R
Hay que jugarlo (o más bien sufrirlo) para poder creerlo.

Soul Reaver

8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●● C R
Vampiros, catedrales, trama épica... esta maravilla es casi un auténtico clásico.

South Park Chef's Luv Shack

7.990 pesetas. Concurso
Acclaim
●
Digno rival de *Hugo*. Totalmente injugable.

South Park Rally

7.990 pesetas. Carreras
Acclaim
●●
Si no eres MUY fan de la serie, olvídate de él.

Spec Ops: Stealth Patrol

8.990 pesetas. Shoot'em-up
Proein
●●● C
Un simple shoot'em-up con propaganda militar incluida.

Star Ixiom

4.490 pesetas. Deportivo
Electronic Arts
●●●● C
Acción, estrategia y adicción galácticas.

Star Wars: LAF

8.990 ptas. Aventura de acción
Electronic Arts
●●● C
Sólo la ambientación se salva en esta mediocre adaptación.

Street Fighter Alpha 3

8.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●● C R
El mejor de lucha en dos dimensiones para la gris.

Street Fighter EX 2 +

7.990 pesetas. Beat'em-up
Virgin
●●●● C
ELLOS, otra vez. Pero ahora, en un muy buen beat'em-up.

Street Skater 2

7.990 pesetas. Deportivo
EA
●●●● C
Una alternativa correcta al rey del género, *Tony Hawk's*.

Superbike 2000

7.990 pesetas. Simulador
EA
●● C
Es de motos. Si alguien descubre otra cosa buena de él, que avise.



Telefeos Racemania

4.990 pesetas. Carreras
Sony
●●●● C
Los Telefeos. Juego de Karts. El resto ya os lo imagináis.

Thrasher: Skate&Destroy

8.490 pesetas. Simulación
Proein
●●●● C
No está a la altura de *Tony Hawk's*, pero es entretenido.

The Next Tetris

8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●● C
El *Tetris* de siempre, remozado. Extremadamente adictivo.

Theme Park World

7.990 pesetas. Estrategia
EA
●●●● C R
Uno de los juegos de simulación más completos y divertidos (en serio) para PlayStation.

Tombi 2

4.990 pesetas. Plataformas
Sony
●●●● C R
Un protagonista prehistórico para un magnífico juego fresco.



RESIDENT EVIL 3



8.890 ptas. • Survival Horror • Proein

●●●● C R
Aunque no es una auténtica revolución dentro de la saga, tiene una historia atractiva, la mejor parte técnica, y unos personajes que no pueden competir con la auténtica estrella: el engendro Nemesis.

Tomb Raider IV

8.990 pesetas. Aventura
Proein
●●●● C
Puede que no sea mejor que la primera aventura de Lara, pero desde luego nos ha hecho olvidar el mal trago de *Tomb Raider III*.

Tony Hawk Pro Skater

8.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●● C R
Diversión y dinamismo sobre un *skate*. Éste es el gran rey del género.

Toy Story 2

8.490 pesetas. Plataformas
Proein
●●●● C R
Al igual que la película, es altamente recomendable.



UEFA Champions League 2000

7.990 pesetas. Deportivo
Proein
●●●● C R
Un arcade eficaz e impecable, muy superior a su anterior entrega.

UM Jammer Lammy

7.490 pesetas. Musical
Sony
●●●● C R
Humor, música y surrealismo a partes iguales.

Urban Chaos

8.990 pesetas. Acción
Proein
●●● C
Desarrollo variado, protagonista original, pero un churro técnicamente hablando.



V-Rally 2

8.490 pesetas. Conducción
Infogrames
●●●● C R
Jugabilidad fuera de serie y un editor de circuitos soberbio.

Vampire Hunter

7.990 pesetas. Aventura
vampírica
Virgin
●●●● C R
Un guión y un protagonista deslucidos por las lagunas gráficas y de control.

Versalles

7.990 pesetas. Aventura
gráfica
Virgin
●●● C
Soporífera aventura gráfica. Sólo para incondicionales de las aventuras e historiadores con mucho tiempo libre.

Victory Boxing Challenger

7.990 pesetas. Deportivo
Virgin
●●
Logra transmitir la misma tensión que las memorias de Don Pimpón.



Warpath: Jurassic Park

7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●
Dinosaurios, golpes y aburrimiento.

The War of the Worlds

7.990 pesetas. Acción
Virgin
●●●
Un desarrollo mediocre para esta adaptación de la novela de H.G. Wells.



ROLLCAGE STAGE II



4.490 ptas. • Carreras • Sony

●●●● C R
Carreras adrenalinicas, partes del circuito que vuelan por los aires, velocidades de casi cuatrocientos kilómetros por hora... Si prefieres la acción antes que el realismo, no dudes en hacerte con este título.



READY 2 RUMBLE



8.490 ptas. • Beat'em-up • Infogrames

●●●● C R
Un caso extraño: a medio camino entre el simulador y el arcade puro y duro, *Ready 2 Rumble* es un juego de boxeo que además... ¡es divertido! Luchadores estrafalarios, golpes especiales, todo ello respetando, eso sí, la ortodoxia de este deporte.

Wip3out

8.490 ptas. Carreras
Sony
●●●● C R
El mejor de la saga *Wipeout*. Sigue habiendo velocidad, pero también un potente motor 3D.

Worms Armageddon

8.990 pesetas. Puzzle
Proein
●●●● C
Explosiva combinación de juegos de guerrillas y humor.

Worms pinball

6.990 pesetas. Simulación
Infogrames
●●●
Un pinball con los personajes de *Worms*.

Wu-Tang: Taste the Pain

8.990 pesetas. Beat'em-up
Proein
●●●● C
Rap, golpes y sangre a raudales para 4 jugadores.

World Championship Snooker

7.990 pesetas. Simulador
Codemasters
●●●● C
Un simulador digno y con un entorno muy trabajado.

WWF Smackdown!

8.490 ptas. Beat'em-up
Proein
●●●● C R
Increíble: pueden hacerse buenos juegos de wrestling.



X-Files

8.490 pesetas. Aventura
Sony
●●●● C
Mulder, Scully y secuencias de vídeo buenas, pero no demasiado jugables.

Xena La Princesa Guerrera

7.990 pesetas. Beat'em-up
Electronic Arts
●●●● C
Un juego de lucha con la amazona pepona de prota.

X-Men vs Street Fighter

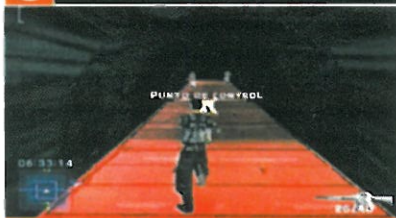
7.990 ptas. Beat'em-up
Virgin
●●●
Golpes jugables y en 2D.



Yo-yo's Puzzle Park

7.990 ptas. Puzzles
Virgin
●●●● C
Simpáticos cabezones muy recomendable para dos jugadores.

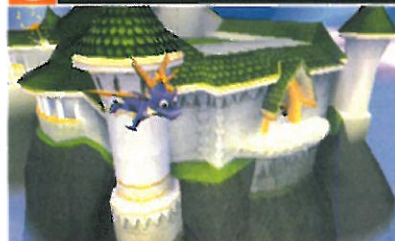
SYPHON FILTER 2



7.490 ptas. • Aventura de acción • Sony

●●●● C R
¿Te entusiasmó la primera parte? Pues entonces disfrutarás de lo lindo con esta versión mejorada y ampliada. Con una historia menos tópica, *Syphon Filter 2* conseguiría dejar muy atrás a su predecesor.

SPYRO 2



8.490 ptas. • Plataformas • Sony

●●●● C R
El primer *Spyro* tenía los gráficos; éste, además, evitará que salgan telarañas en tu mando, incorporando multitud de niveles y nuevas habilidades.

Periféricos

mandos tarjetas de memoria joypads pistolas volantes cartuchos cables mandos tarje

CONTROLADOR BEATMANIA

FABRICANTE: KONAMI

DISTRIBUIDOR: KONAMI

PRECIO: 11.990 (JUEGO + CONTROLADOR)

Además de su increíble adicción, el 'pique' que genera y la calidad de las músicas, uno de los principales atractivos del genial *Beatmania* es la posibilidad de utilizar un periférico tan 'cool' como el que nos ocupa. Con un atractivo y elegante diseño y unas prestaciones más que adecuadas, sólo nos hacen falta las gafas de sol para llevar dentro de la disco, una perilla y un nombre ridículo tipo *Pastuerri* para sentirnos todo un profesional del 'pinche'. Ahora bien, teniendo en cuenta el eleva-

do desembolso que supone hacerse con uno de estos aparatos (aunque incluya el juego) Konami debería haber ofrecido algo más que diseño y buena pinta. Calidad, por ejemplo. A pesar de que el plato giratorio funciona a las mil maravillas, no puede decirse lo mismo de las teclas, con un tacto nada creíble y aunque son tamaño XXL, la membrana de pulsación es pequeña y está situada justo en el centro. Resultado: es muy posible que en pleno frenesí aporrear botones, en un porcentaje elevado de ocasiones, nuestra pulsación (sobre todo de las teclas laterales) contará como error. Además, después de un uso duro y continuado (y os aseguramos que *Beatmania* es el juego idóneo para ello)

el mando comienza a fallar estrepitosamente. Teniendo en cuenta esta serie de defectos, y que a la hora de jugar a dobles con dos mandos, o nos rascamos de nuevo el bolsillo o nos pintamos el segundo controlador al óleo (no se venden por separado), nuestras expectativas acerca de lo que podía ofrecer una compañía del prestigio de Konami no se han visto ni mucho menos cumplidas.



PSX AMP MP3 CARD

FABRICANTE: DESCONOCIDO

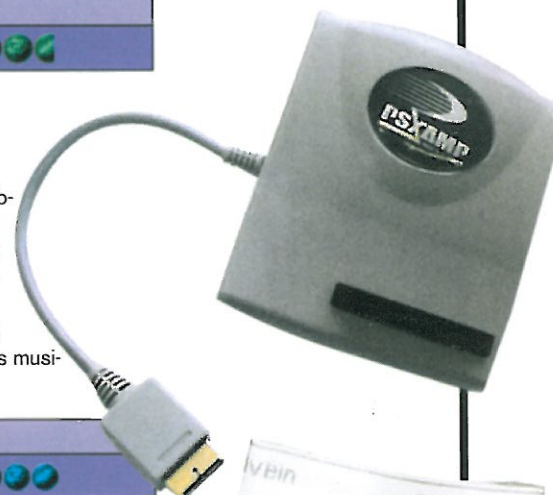
DISTRIBUIDOR: I-MAN

PRECIO: 8.990 PESETAS

En el número 17 de PlanetStation os hablábamos de un cartucho que permitía reproducir archivos de sonido MP3 en nuestra Play, y aquí tenemos a un amiguito suyo. Con un diseño bastante más sofisticado, un precio más barato que su antecesor y un interfaz de usua-

rio más intuitivo y similar a cualquier reproductor de CDs, este PSX AMP MP3 nos ha causado mejor impresión. Claro que sigue necesitando puerto de conexión, por lo que los que tengáis una Play de última generación podéis darle el mismo uso que Lex Luthor a un peine. Aunque con joyas como la espeluznante grabación en directo de *Rhythm Divine* de Enriquito Iglesias (la mayor concentración de gallos por minuto de la historia de la canción) pululando por Internet,

todos aquellos playstationeros de vieja guardia que dispongan de PC y grabadora de CDs pueden encontrar en este PSX AMP MP3 un gran aliado para unas veladas musicales inolvidables.



CHORIZO PELEÓN

FABRICANTE: SÁNCHEZ ROMERO S.A.

DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

PRECIO: GRATIS (PARA PROFESIONALES)

Este jabuguito de dos piezas que veis en la foto fue remitido a la redacción con el juego *Marranos En Guerra* de Infogrames. Ante tal "periférico" nuestras preguntas han sido varias: ¿Tanta cara de hambre tenemos los de Planet que nos tenían que enviar unas porcinas viandas? ¿Ante la hipotética salida al mercado de *Bugs Bunny 2* debemos esperar recibir una cesta de zanahorias? Y sobre todo: ya puestos a enviarnos un producto derivado del cerdo... ¿por qué no un buen jamón de jabugo? En fin, de todas maneras máxima puntuación: a chorizo regalado...



GAYUMBOS VICTORY BOXING

FABRICANTE: CALVIN KLEIN

DISTRIBUIDOR: VIRGIN

PRECIO: DE GORRA PARA PERIODISTAS

Y si Infogrames nos ha querido cuidar por dentro con su obsequio, Virgin ha querido embellecer nuestro exterior con estos calzoncillos Calvin Klein patrocinados por el juego *Victory Boxing Challenger*. Hay que reconocer que la tela es de calidad y que la prenda interior es cómoda como pocas, pero presenta una cierta molestias típicas de este tipo de prendas (digamos que tienen menos "sujeción" que el cinturón de Cantinflas). Lo que está claro es que a ninguno de los redactores nos queda tan bien como al modelo que aparece en la caja de la foto: no es de extrañar teniendo en cuenta que durante el último lustro lo más parecido que hemos hecho a una abdominal ha sido atarnos los cordones de los zapatos.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Jack Morton nos visitará el mes que viene a bordo de *Chase The Express: El Expreso de la Muerte*, así que no olvides reservar billetes en el kiosko más cercano para el número 23 de PlanetStation, que ya se sabe que en verano siempre hay *overbooking* en los trenes.

Vandal Hearts II, uno de los mejores *battle-RPG* vistos para PlayStation, no sólo tendrá su correspondiente crítica, sino que será desmenuzado cual genoma humano a través de una guía imprescindible para inspectores de hacienda, vendedores a domicilio, redactores de videojuegos y demás personas con "corazones de vándalo".

Los juegos con más sentido del humor vistos en mucho, mucho tiempo visitarán nuestra Redacción (a ver si sucede lo mismo con las lectoras un día de éstos). Por un lado tendremos al "políticamente incorrecto" *Team Buddies*, una increíble mezcla de acción, estrategia, capacidades multijugador y humor a lo *South Park*. Por otro, el dadaísmo japonés hará acto de presencia con *Vib Ribbon* e *Incredible Crisis*.

...Y no olvidéis que para cuando leáis estas líneas, *Final Fantasy IX* ya habrá salido en Japón y nosotros estaremos volviéndonos locos para entender de qué va el juego por culpa de unos infranqueables textos en el idioma nipón.

A LA VENTA A MEDIADOS DE AGOSTO

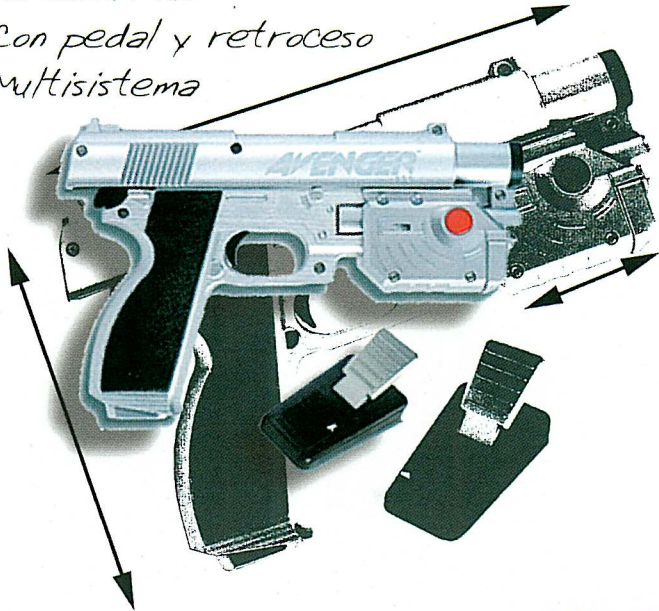


PlanetStation
Nº22 AGOSTO 2000

CONFIDENCIAL

AVENGER PRO

- Con pedal y retroceso
- Multisistema



MEMORIAS

- De 1, 2 y 4Mb.
- Sin compresión de datos
- Alta calidad
- Tecnología flash



VIPER

- Dual Shock a la máxima potencia



GAMESTATION

- Para tener todo a mano y en un solo mueble



SCORPION

- Nº1 en ventas
- Ligera y precisa
- Multisistema



ARDISTEL S.L.

HTTP://WWW.ARDISTEL.COM

E-MAIL: INFO@ARDISTEL.COM

TFNO. CONSULTA 906 30 15 02

COSTE MÁXIMO DE LA LLAMADA 48 PTAS.MIN.

Xplorer Nueva Generación



La familia Xplorer crece con dos nuevos productos:

Xploder 9000CD y XPLODERGB
proximamente en las mejores tiendas



ARDISTEL S.L.

<http://www.ardistel.com>

e-mail: info@ardistel.com

Tfno. Consulta 906 30 15 02

Coste máximo de la llamada 48 ctas/min